№ 4 (76)
апрель 2006 год

Издается с января 2000 года

Выходит раз в месяц

В розницу цена свободная

виртуальные радости

http://www.nestor.minsk.by/vr
e-mail: vr@nestormedia.com

огромные игровые просторы, зеленеющие густыми лесами, долины, залитые ярким освещением, горные массивы, слепящие своими снежными шапками – впервые выйдя из катакомб на поверхность, возникает острое желание побывать везде сразу.

The Elder Scrolls IV
OBLIVION

Galactic Civilizations II
Dread Lords

Getting Up
ценителям граффити-культуры и любителям экшена

The Lord of the Rings
The Battle for Middle-Earth II
вторая часть "игры про Средиземье" – классическая стратегия реального времени.

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

INTRO

Oblivion в продаже! Теперь — остальные новости...

Шутки-шутками, а выход новой RPG во вселенной The Elder Scrolls окончательно пробудил игровой мир от зимней спячки — в первую очередь, обрадовав, конечно, уставших от прохождения старых хитов по тысячному разу "ролевиков". Об остальном вам расскажет C3ltiK — читайте обзор достойного продолжателя традиций **TES3: Morrowind, TES4: Oblivion** на 17 полосе. Но не все коту масленица — в марте, к сожалению, появлялись и куда менее увлекательные новинки — так, "пшиком" оказался проект **LADA Racing Club**, о котором издатель с разработчиками долго и усердно трубили по всем закоулкам (кстати, все недовольные LRC могут с определенными оговорками бесплатно поменять его на любой другой релиз "Нового Диска").

Из прочих позитивных и просто "громких" проектов не замолчим про вышедший недавно суперблокбастер про "богопапу" (а вот интересно, переведет с недосыпу/перепою так название **The Godfather** какой-нибудь веселый сумасшедший пират?), качественную пугалку **Scratches** (обзор Kirmash-а на стр. 11), "средиземную" стратегию **The Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth 2** (Morgul Angmarsky, конечно, не смог пройти мимо — обзор на стр. 13, 15), симо-бизнес-сим с Depeche Mode в саундтреке **The Sims 2: Open for Business**, крепкую стратегию **Galactic Civilizations II: Dread Lords** (см. 14 полосу) и окончательно мутировавшие в далекий от идеала шутер **Commandos: Strike Force** (рецензию ищите на 8 стр.). Все остальное, на что я безжалостно пожалел эпитетов, вы без труда отыщете в таблице релизов и, разумеется, на страницах газеты.

А вообще, весна — это не только время бурлящей в жилах крови, мартовских котов (чесслово, чуть было не написал "которов"), расцветания природы и прочих сантиментов. Весна — это время геймдевелоперов. И точка! Эстафету прошедшей в далеком заокеанском Сан-Хосе Game Developers Conference 2006 принимает почти родная Москва, где с 7 по 9 апреля — Конференция разработчиков игр (наверное, когда вы будете читать эти строки, она уже начнется), куда съедутся чуть ли не все игроки рынка виртуальных развлечений стран СНГ от мала до велика. Детальный рассказ о мероприятии читайте в майском номере, а оперативными "впечатлениями инсайдера" я постараюсь делиться ежедневно на форуме сайта "ВР" — www.nestor.minsk.by/vr. Возвращаясь к теме весеннего игростроения: а после КРИ уже и E3 недалече...

Впрочем, пора бы уже и к делу перейти, к первым весенним игровым новостям. Надеюсь, очередной дайджест будет любопытен даже не отлипавшим от новостных лент уважаемым читателям:

АНОНСЫ

До чемпионата мира по футболу еще порядочно времени (напомню, он стартует 9 июня в Мюнхене), а Electronic Arts уже готова делать деньги на многообещающей лицензии: в апреле выходит **2006 FIFA World Cup**, который наверняка обеспечит приятное времяпрепровождение миллионам любителей данного вида спорта. Циферки впечатляют: 12 "официальных" стадионов ЧМ (плюс огромное количество локальных впридачу), 127 национальных команд, сотня уникальных известных игроков... Впрочем, как показывает новейшая история, весомая спортивная лицензия не обязательно является залогом успеха проекта — геймплей для игрока обычно куда важнее, чем аутентичная символика. Сможет ли сделанный на движке FIFA 2006 проект 2006 FIFA World Cup дать достойный отпор конкурентам в лице Pro Evolution Soccer? Скоро увидим!

Сид Мейер и Firaxis представили аж три интересных игры на суд публики, причем каждая достойна отдельного анонса: в скором появлении адд-она **Sid Meier's Civilization 4: Warlords**, пожалуй, никто и не сомневался, а вот две остальные игры, Sid Meier's Railroads! и CivCity, стали, в определенном смысле, приятными неожиданностями. Railroads! будет посвящен строительству железных дорог, а CivCity станет историческим аналогом SimCity — судя по всему, с оглядкой на серию Caesar.



Battlefield 2142



The Movies: Stunts & Effects



FIFA World Cup 2006

EA/DICE анонсировали футуристический масс-шутер **Battlefield 2142** (все правильно мы угадали в прошлом номере;) — игра даст возможность поучаствовать в противостоянии между Паназиатской Коалицией и ЕвроСоюзом за возможность населить еще не покрытые льдом (да-да, человечество, по мнению авторов, ждет новый ледниковый период) земли. До 64 участников каждой битвы, соответствующее оружие, "умная" броня, футуристическая техника (включая "мехов") — осенью у Unreal Tournament и Ко появится серьезный конкурент.

Помню, когда-то давным-давно по ТВ шла довольно приятная юмористическая передача "Титры и спецэффекты". С какой радости я вспомнил про дела минувших дней? Да просто адд-он к The Movies соответствующим образом называется — **The Movies: Stunts & Effects**, т.е. "трюки и спецэффекты". Угадайте, что будет нового? Кто сказал "будут трюки и спецэффекты"? Мда-с, вы обладаете потрясающей проницательностью. Новые постановочные трюки, дополнительные декорации и съемочные площадки, кучи спецэффектов (лазеры, дым, водные новинки, "зеленый экран") — в общем, все необходимые составляющие для создания суперблокбастеров. Еще одна мелочь, а именно — режиссерский талант, остается на откуп игрока. Адд-он появится к лету.

Еще одна новость от Lionhead — выходящее уже этой весной дополнение **Black & White 2: Battle of the Gods**. В этот раз, нашему протеже будет противостоять могучий бог нежити. Война развернется на двух массивных территориях с привлечением нового существа, четырех заклинаний и подшлифованных старых возможностей.

Ну вот скажите, дорогие друзья, вы хоть на крохотную секундочку сомневались в том, что появится PC-сиквел "Ночного Дозора"? Тем более, после триумфального шествия второго фильма по киноэкранам в начале года? И правильно, что не сомневались. В конце марта Nival Interactive, ее студия Nival Targem и правообладатель/издатель **Дневного Дозора**, компания "Новый Диск", объявили, что игре — быть. Подробностей пока маловато (вкусности, надо полагать, берегут для масштабной КРИзентации), но главное понятно уже из названия — начальство у героини (милой ведьмочки Анны) исключительно темное, да и сама она, гхм, "не разделяет" позиции заклятых коллег из Ночного Дозора. Из пресс-релиза (и пустоватого еще сайта http://www.nival.com/w2_ru/game/) можно узнать, что "ДД" принесет геймерам свежие мощные заклинания (встречайте новую фишку — комбо-магию!), возможность настройки влияющей на геймплей (!) внешности персонажа (интересно, удастся ли переплюнуть генератор моделей из Oblivion?), варьирование сложности миссий в процессе игры, гибкое управление командой с особым упором на действия в одиночку, а также возможность "посетить" Мемориал Линкольна и Эйфелеву башню (мало было нам сумасшедшего Останкино в НД? охохоношки!). Ну и, надо полагать, не только это. "ДД" выйдет в третьем квартале, как раз через год после "НД", и обещает оказаться, по меньшей мере, не хуже его. Как по мне, так игровой вариант "НД" стал чуть ли не единственной достойной российской игрой по кинолицензии — надеюсь, и продолжение не подведет.

РЕЛИЗЫ

УЖЕ ВЫШЛИ					
Act of War: High Treason	3D-стратегия реального времени (RTS)	3650 MB	Atari	Eugen Systems	50% (1) / 7,0 (3)
Blazing Angels Squadron of WWII	Аркадный авиасимулятор	2850 MB	Ubisoft Entertainment	Ubisoft Romania	75% (3) / 5,8 (12)
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	FPS (экшен от первого лица)	1250 MB	Bethesda Softworks	Headfirst Productions	- / 7,6 (30)
Championship Manager 2006	Симулятор футбольного менеджера	210 MB	Eidos Interactive	Beautiful Game Studios	73% (1) / 5,3 (3)
Commandos: Strike Force	Стелс-FPS (экшен от первого лица)	4100 MB	Eidos Interactive / Новый Диск	Новый Диск	80% (3) / 8,1 (22)
CSI: 3 Dimensions of Murder	3D-квест	750 MB	Ubisoft Entertainment	Telltale Games	- / 6,6 (10)
ETROM: The Astral Essence	Ролевая игра / экшен	1150 MB	P.M. Studios /1C / Логрус	P.M. Studios	- / -
Ford Street Racing	Автосимулятор	345 MB	Empire Interactive / Новый Диск	Razorworks	72% (1) / 1,0 (3)
Ice Age 2: The Meltdown	3D-аркада	1320 MB	Vivendi Universal Games	Eurocom Entertainment Software	- / 5,1 (8)
Lada Racing Club	Автосимулятор	4 CD / 1 DVD	Новый Диск	Geleos Media	4% (899)
Red Orchestra: Ostfront 41-45	Онлайн-FPS (экшен от первого лица)	1020 MB	Tripwire Interactive	Tripwire Interactive	75% (3) / 8,3 (12)
The Elder Scrolls 4: Oblivion	Ролевая игра	4500 MB	2K Games/1C/Акелла	Bethesda Softworks	92% (17) / 9,0 (161)
The Godfather	TPS (экшен от третьего лица)	3300 MB	Electronic Arts	EA Redwood Shores	77% (10) / 6,9 (43)
Tomb Raider: Legend	TPS (экшен от третьего лица)	4600 MB	Eidos Interactive / Новый Диск	Crystal Dynamics	- / 8,6 (14)
True Crime: New York City	TPS (экшен от третьего лица) с аркадными и гоночными элементами	1965 MB	Aspyr Media	Luxoflux	61% (4) / 4,3 (11)
War World: Tactical Combat	Симулятор робота / экшен	210 MB	Third Wave Games / Акелла	Third Wave Games	77% (6) / 5,4 (18)
Бумер 2	Аркада (виртуальный тир)	4 CD / 1 DVD	1C	1C	34% (11)
Жесть	Пошаговая тактическая стратегия	3 CD / 1 DVD	1C	Avalon Style Entertainment	32% (17)
ГОТОВЯТСЯ К ВЫХОДУ					
Black & White 2: Battle of the Gods	"Симулятор бога"	24 апреля	Electronic Arts	Lionhead Studios	-
Condemned: Criminal Origins	FPS (экшен от первого лица)	апрель	SEGA	Monolith Productions	-
Desperados 2: Cooper's Revenge	3D-стратегия реального времени (RTS) / экшен	25 апреля	Atari	Spellbound Studios	-
Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition	TPS (экшен от третьего лица)	18 апреля	Ubisoft / Capcom	Capcom	-
Dreamfall: The Longest Journey	3D-квест	17 апреля	Aspyr Media / Новый Диск	Funcom	-
Emergency 4: Global Fighters for Life	Управленческая стратегия	апрель	Take-Two Interactive / GFI / Руссобит-М	Sixteen Tons Entertainment	-
Evolution GT	Гоночный симулятор	28 апреля	Black Bean Games	Milestone	-
FIFA World Cup 2006	Спортивный симулятор (футбол)	24 апреля	Electronic Arts	EA Canada	-
Gods: Lands of Infinity	Ролевая игра	7 апреля	Cypron Studios / 1C / Логрус	Cypron Studios	-
Hearts of Iron 2: Doomsday	Стратегия реального времени (RTS)	4 апреля	Paradox Interactive / Snowball.ru	Paradox Interactive	-
Paradise	Квест	25 апреля	Ubisoft Entertainment / Новый Диск	White Birds Productions	-
Resident Evil 4	TPS (экшен от третьего лица) / ужастик	28 апреля	Ubisoft / Capcom	Capcom	-
SpellForce 2: Shadow Wars	Стратегия реального времени (RTS) с ролевыми элементами	20 апреля	JoWooD Productions / GFI / Руссобит-М	Phenomic Game Development Studio	-
Истории пикирующего бомбардировщика	Авиасимулятор	7 апреля	1C	1C Maddox Games / В. Давыдов / И. Шевченко	-
Трюкмания: гонки экстремалов	Автосимулятор	апрель	Акелла	K-Vision	-
Ядерный титбит 2	3D квест	апрель	Buka Entertainment	VZlab	-

*** Сводный рейтинг приведённых в таблице наиболее популярных (по количеству "хитов" на nforce.nl) релизов по данным сайта gamerankings.com на момент сдачи материала, в скобках указано количество источников из игровых СМИ. Через слэш приводится пользовательский рейтинг по данным gamerankings.com на 3 апреля, в скобках — количество проголосовавших. Для российских проектов указывается рейтинг пользователей сайта AG.RU (в скобках — количество проголосовавших)**


Gothic 3

ИНТЕРНЕТ

GSC Game World в начале марта открыла сайт фэнтэзийной RTS **Герои уничтоженных империй** (http://www.heroesofae.com/), игры, на которую GSC возлагает большие надежды. Добротный флэш-сайт предлагает посетителям стандартный набор промо-материалов (информация, обои, скриншоты) и форум. Насколько удачным окажется новый бренд GSC, мы сможем воочию убедиться в сентябре.

Весенний подарок всем фанатам RPG от Atari/Obsidian — полноценный сайт масштабной громкой ролевой игры **Neverwinter Nights 2**, уютно разместившийся во всемирной сети по адресу http://www.atari.com/nwn2. Новости, FAQ, форум, информация об игре (обязательно прочтите пока единственное описание монстра) в милом оформлении без тяжеловесного флэша — красота! Надеюсь, игра получится столь же приятной, как и ее онлайн-резиденция, разве что разработчик несколько настораживает: помните прошлогодний KotOR 2? А ведь и там Obsidian работала над сиквелом блестящего проекта Bioware...

Военная стратегия реального времени, **War Front: Turning Point**, благодаря усилиям Digital Reality и CDV, обзавелась сайтом — http://www.war-front.com. Впрочем, ничего сверхъестественного об этой "альтернативно-исторической" RTS вы там не найдете: новости проекта, краткое описание, видео и графические материалы плюс форум.

ДАЙДЖЕСТ

Встреча со сверхтехнологичным шутером **Crysis** небезызвестной команды CryTek (разработчики Far Cry) откладывается до начала 2007 года. Причина, что бывает достаточно редко, не в разработчиках и даже не в издателе. Все дело в том, что товарищи из Microsoft решили перенести массовую версию своей Windows Vista на январь 2007 ("корпоративка", впрочем, будет уже в ноябре), а ориентированный на DirectX 10 Crysis до повсеместной доступности Vista выводить на рынок как-то, гхм, нелогично.

Далеко не самая слабая MMORPG **Shadowbane** Wolfpack Studios/Ubisoft в марте стала бесплатной — желающим нужно лишь скачать клиент объемом под 900 Мбайт и зарегистрироваться на ubi.com. Впрочем, неизвестно, долго ли продлится "халява" — в середине мая Ubisoft планирует закрыть студию.

EA собирается целиком купить **Digital Illusions CE**, разработчиков серии Battlefield. Окончательно же судьба компании решится в мае, на совете директоров DICE.

На официальном мероприятии Sony Computer Entertainment ее президент Кен Кутараги (Ken Kutaragi) объявил новую дату запуска **Playstation 3**: сверхожидаемая консоль будет задержана до ноября, причем компания планирует по примеру конкурентов (Microsoft) одновременный мировой релиз. Вероятно, на сроки выхода повлияли проблемы с компонентами для новой приставки: скорее всего, дело в оптических приводах нового поколения Blu-ray — окончательная спецификация формата появилась лишь в январе. Цена консоли объявлена не была — ждем E3? В итоге, конкуренты радуются (впрочем, Microsoft до сих пор не может разобраться с дефицитом Xbox360), фанаты негодуют, аналитики традиционно осторожничают, а ПК-геймеры просто принимают к сведению).

Joystiq.com нострадамуствует, что **Call of Duty** получит целых два массивных адд-она: первый в очередной раз вернет игрока в Нормандию, а второй перенесет в настоящее и позволит вдоволь навоеваться с мировым злом — терроризмом. Сроки выхода неизвестны, однако предположительный список платформ впечатляет: PC, PS2, PS3, Xbox, Xbox360.

ПК-версия **Ghost Recon: Advanced Warfighter** появится лишь в мае, тогда как Xbox360-вариант очутился на полках магазинов 9 марта, аккурат как и было запланировано. Саботаж, не иначе!..

Известнейший разработчик **Bioware** открыл филиал в Остине (Техас, США) и собирается занять новоиспеченную студию Bioware Austin созданием MMORPG. Что ж, от компаний такого класса действительно можно ждать откровений.

Кили Хоуз (Keeley Hawes), английская телезвезда, подарит Ларе Крофт свой голос в новейшей серии **Tomb Raider: Legend**.

Blizzard не преминула похвастаться тем, что количество зарегистрированных пользователей в мире ее суперблокбастера, MMORPG **World of Warcraft**, достигло 6 миллионов (!!!) человек. Месячная "прописка" в мире WoW стоит около 15$; угадайте теперь, почему Vivendi Universal Games не последовала примеру Atari, EA и многих других компаний, опубликовав в начале года вполне себе оптимистичный финотчет?..

Издание Gameinformer Online сообщает о переносе **Half-Life 2: Episode One** еще на месяц, с 24 апреля на 31 мая. Судя по тому, что практически одновременно в этом же издании было опубликовано эксклюзивное интервью с известнейшими Valve-овцами Гейбом Ньюэллом и Дагом Ломбарди, навряд ли есть причины не доверять Gameinformer-у. Нескромно порадуюсь за себя, "провидца": еще два месяца назад выход игры 24 апреля казался мне весьма сомнительным. Что ж, узнаю Valve — не подвела! Теперь надо ждать утечки недоработанной игры в сеть и задержки релиза до осени (только не бросайте в меня, пожалуйста, тяжелыми предметами, коль и это сбудется).

Некогда славное издательство Acclaim Entertainment (Mortal Kombat помните?) восстало из пепла в качестве **Acclaim Games** — локализатора и издателя в США онлайновых азиатских игр (первые две — 9Dragons и Bots). Поменяли бы название хоть, эээх...

Выходящий осенью мультиплеерный стратегический экшен **Savage 2: Tortured Soul** будет распространяться исключительно по сети, объявили его создатели, команда S2 Games. Что ж, все готовые расстаться с 30$ фанаты наверняка уже давно посетили страничку предварительного заказа — https://savage2.s2games.com/preorder.php.

Разработка очередной игры серии Gothic, извечного соперника серии TES (сомневаетесь? Зайдите на любой форум, где обсуждают Oblivion), RPG **Gothic 3**, похоже, плавно близится к своему завершению. До намеченного на сентябрь 2006 релиза еще достаточно времени, но судя по официально продемонстрированной мировой прессе рабочей версии ожидаемой RPG, значительная часть работ уже позади. По восторженным мнениям коллег, уже готов потрясающий графдвижок (переработанный GameBryo, известный по Morrowind и Pirates!) новая боевая система, а также еще более живой и настоящий игровой мир. Вполне вероятно, что 2006 год станет годом RPG, а Gothic 3 — главнейшим претендентом на звание "RPG года RPG". Пусть Piranha Bytes и не должна подвести, скрестим пальцы — на всякий случай.

Недавно стало известно, что финал мировой "киберолимпиады" **World Cyber Games** в следующем году будет принимать американский Сиэтл. Заключительный же этап WCG 2006, напомню, пройдет в итальянской Монце. Хочется верить, что как в Европе, так и за океаном наши киберспортсмены продемонстрируют себя с лучшей стороны.

Николай "Nickky" Щетько


Hitman: Blood Money

НОВОСТИ РОССИЙСКИХ ИЗДАТЕЛЕЙ

Известный виртуальный киллер по кличке Агент N47 из Hitman: Blood Money (игра недавно обзавелась обновленным сайтом — http://www.hitmanbloodmoney.com/) в этом квартале приедет к нам в гости! Не беспокойтесь, все должно пройти мирно: в странах бывшего СССР "датчанина" будет сопровождать компания "Новый диск", она же предоставит игрогерою услуги переводчика.

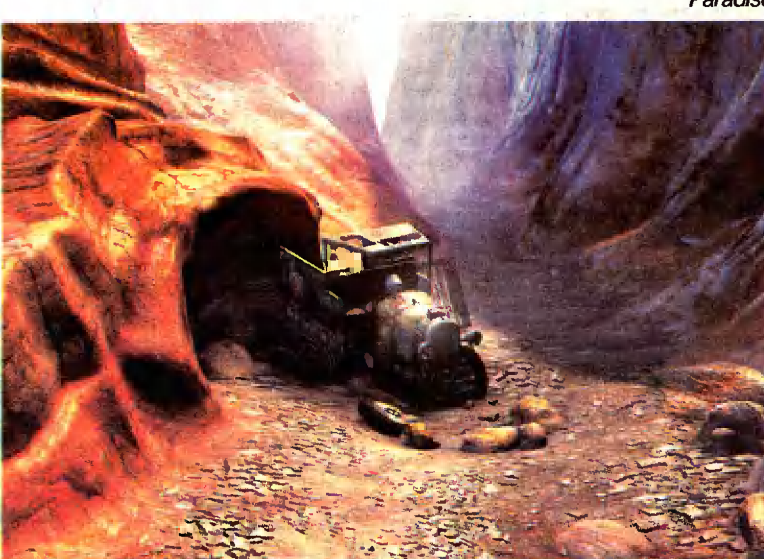
Благодаря "Новому диску" все "не понимающие по-ихнему" смогут насладиться и новым квестом Paradise создателя беспободной Syberia Бенуа Сокаля (легенда, кстати, выступит с докладом на КРИ!) — локализованная версия адвенчюры также должна появиться на прилавках до конца второго квартала.

Не оставит без внимания "Новый Диск" и другие громкие проекты: вслед за апрельским релизом оригинала появится и локализованная версия Tomb Raider: Legend, уже в этом месяце должен попасть на прилавки Commandos: Strike Force, а еще один потенциально хитовый квест, Dreamfall: The Longest Journey, "Новый Диск" планирует издать на русском языке в мае. Что ж, линейка продуктов более чем солидная! Одного лишь хочется пожелать уважаемым "новодисковцам" — чтобы в погоне за количеством при переводе не было забыто и о качестве локализаций.

Crysis



Paradise



Известный российский издатель и разработчик "Акелла" делает ставку на новые технологии: компания планирует использовать физические технологии Novodex и поддерживать чип PhysX в своих грядущих проектах.

В частности, поддержкой мощного физдвижка сможет похвастаться недавно анонсированная боевая RTS "Империя превыше всего" от екатеринбуржцев из IceHill. Игра, судя по названию и сюжету, неявно базируется на соответствующей пафосной квасно-патриотической дилогии фантаста Н. Перумова ("Череп на рукаве"/"Череп в небесах") — в далеком-предалеком будущем (где, судя по книгам, еще не забыли про автоматы Калашникова) могущественная человеческая империя Четвертый рейх будет постоянно сталкиваться с проблемами на пограничных планетах, которые огнем и мечом призвано решать элитное подразделение Патрика Фогеля, офицера немецкой армии и главного героя игры. Подробности — после КРИ. Среди других интересных новостей от Акеллы стоит отметить соглашение с Namco об издании потенциально хитовой Warhammer: Mark of Chaos на постсоветских просторах (намечено на конец 2006-начало 2007).

Империя превыше всего



В свою очередь **"Бука"** делает упор на симуляторы — летом свет увидят локализованные версии авиасима Heroes of the Pacific и автосимулятора ToCA Race Driver 3 от Codemasters.

НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

DRoD: Journey to the Rooted Hold

Название локализации: *DRoD: Лабиринты Смерти*
Разработчик: *Caravel Games*
Локализатор: *Акелла*
Количество CD в локализованной версии: *1*

DRoD — представитель той редкой категории игр, любовь к которым пробуждается слишком уж неожиданно. С первых прочитанных строк текста, с первой минуты погружения в игру обожание капля за каплей незаметно проникает в разум игроков, дабы потом обнаружить себя в тот момент, когда мы ждем этого меньше всего. Неказистая внешне, она без лишних слов одаривает играющего самым настоящим комплексом упражнений для весьма яростной разминки серых клеточек мозга, обленившихся со времен появления в продаже Painkiller`ов, Сэмов Посерьезнее и прочего.

Головоломка эта, смею заметить, также наделена весьма недурственным сюжетом, умело сохраняющим интригу на протяжении почти всего действия, серьезной атмосферой и, как ни странно, динамикой из-за не совсем стандартного подхода к самой концепции составления головоломок, что, честно говоря, присуще далеко не всем представителям этого жанра. DRoD — нещадный пожиратель свободного времени, ведь иногда так хочется пройти "Ну вот еще одну всего лишь комнатку", чтобы потом случайно натолкнуться на секрет (а секрет здесь почти всегда означает головоломку повышенного уровня сложности), и, самому того не замечая, провести весь уикэнд за беспощадной зачисткой подземелий.

И было бы настоящим преступлением для российских локализаторов пропустить столь интересный проект и не издать его в адаптированном под русские нужды варианте. За дело принялась Акелла, "славящаяся" своим весьма неторопливым подходом к подобного рода вопросам. Не прошло и года, а игра, сменившая свою фамилию на коммерчески более успешную "Лабиринты Смерти", наконец обосновалась на нашем рынке.



Английская озвучка не подверглась вмешательству со стороны локализаторов, однако диалогов в игре не так уж и мало, чтобы можно было спокойно сделать вид, что не замечаешь данное безобразие. Хотелось бы, конечно, слышать родную славянскую речь вместо бравых англоязычных возгласов нашего рыцаря, однако ничего уж тут не попишешь. За отсутствие озвучки приходится отдуваться текстам, к переводу которых в данном случае придраться очень и очень сложно. Игры, юмор в которых действительно хлещет словно из рога изобилия, крайне неохотно поддаются переводу, так как при этом процессе слишком легко растерять всю соль шуток. Но авторы оригинальных текстов DRoD могут спать спокойно — акелловцы не только сделали грамотный перевод мануала, истории игры и прочей текстовой информации (лишь пару раз я натыкался на действительно заметные ляпы вроде словосочетаний "Бессмысленный таракан"), но и сохранили смысл, изначально вложенный во все это великолепие. Тонкий сарказм, черный юмор и черты характеров главных героев (и это, представьте себе, в головоломке!) — все прекрасно ощущается благодаря грамотному подходу локализаторов к делу. Ведь могут же, когда захотят...

Оценка игры: 8.
Оценка локализации: 8.

Kirmash

Creature Conflict: Clan Wars

Название локализации: *Звери: На тропе войны*
Локализатор: *1С*
Количество CD в оригинальной версии: *2*
Разработчик: *Mithis Entertainment*

Было ли случайным намерение никому не известной команды разработчиков самостоятельно создать свой "оригинальный" проект или же после не совсем удачного возвращения славной червячьей братии в трехмерное пространство хитрые менеджеры Mithis Ent. решили, что теплое местечко в данном жанре освободилось специально для них — неизвестно. Очевидно лишь то, что проект под внушающим трепет названием Creature Conflict: Clan Wars оказался на поверку весьма бесшабашным и харизматичным клоном Worms 3D со всеми вытекающими отсюда последствиями.

Попахивая нафталином и шатаясь на нетвердых от многочисленных багов лапах, мультяшное неприглядное тельце все-таки нашло свою маленькую нишу в сердцах игроков благодаря весьма любопытным нововведениям, которые изящно и рационально разбавили вечно актуальный геймплей.

Зловеще-пафосные интонации рассказчика без тени иронии рассказывают нам об отважных и неустрашимых воинах, кровожадных покорителях Галактики, которые, тем не менее, на экране преспокойно дурачатся и вообще ведут себя крайне неподобающим для несущих смерть существ образом. Порой улыбку вызывают и качественно переведенные тексты, в том числе и довольно внушительных размеров мануал, превосходно описывающий все самые



важные нюансы игры. Оригинальный английский шрифт полностью перерисован локализаторами и потому превосходно вписывается в общее дизайнерское решение игры.

Однако, несмотря на достойно проделанную работу людей, ответственных за озвучку, частичность проделанной работы не делает чести российским издателям. Там, где спустя рукава подходить нельзя было ни в коем случае, 1С поступила именно так — назло и себе, и потребителям. Ведь если первоначальная версия игры страдает какой-либо нестабильностью кода, первым долгом локализатора является смиренное ожидание патча, способного превратить данный проект в полноценно съедобный продукт. В данном же случае все те ошибки, что так раздражали игроков в оригинальной версии, встретят вас и в данной версии перевода — и, поверьте на слово, играть на ваших нервах у них получается на удивление здорово. И уже не раздражение, а лишь недоумение вызывают серьезно контрастирующие с остальной работой переводчиков названия оружия. Осознать назначение такого фантастического агрегата, как, например, "Патогенный фактор" или вообще, пардон, "Сортирный сорняк", удастся, только прочитав описание к нему, причем само название абсолютно никоим образом не связано с исполняемыми функциями. К превеликому сожалению, назвать подобный подход к делу можно скорее словом "глупо", чем "концептуально".

Оценка игры: 7
Оценка локализации: 6.

Kirmash

Dungeon Lords

Название локализации: *Dungeon Lords*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*
Локализатор/издатель: *Nival Interactive/"1С"*

Прошел уже почти год с момента выхода action/RPG Dungeon Lords, созданной Дэвидом Бредли, автором Wizardry. Впрочем, заслуги этого разработчика остались в прошлом — из нового проекта не вышло ничего путного, так, скромный середнячок жанра. А базовая версия еще и содержала ряд ошибок, заставлявших геймеров оставить робкие попытки ее посмотреть.

К счастью, для локализации взяли версию 1.4, в которой уже появилась карта и был исправлен ряд багов. Начнем, по хорошей традиции, с мануала. Из него вы узнаете все, что нужно для прохождения — от горячих клавиш до описания рас. Руководство переведено толково, что позволит геймерам быстрее освоиться в мире и стать настоящим бойцов (как вариант, вором или магом).

Ролевая система при локализации почти не подверглась серьезным изменениям. Но есть несколько моментов, заслуживающих внимания. К примеру, переводить Agility как "Быстрота" — не совсем верно, в данном случае лучше бы смотрелся термин "Реакция". А уж догадаться, что "Отпор" — это именно умение парировать атаки, не всякий сможет. Иногда локализаторам стоило бы применить взвешенный подход вместо попытки дословного перевода. Один из типов вещей называется "безделушки",



хотя понятно, что это "серьги". Впрочем, других нареканий, касающихся терминологии, нет.

С именами и названиями все в порядке, как и с переводом алхимических ингредиентов. Удивило только желание локализаторов использовать при наименовании кнопок строго заглавные буквы. Хотя, возможно, таково было желание разработчика.

Тексты диалогов и их озвучка получились на славу. Видно, что над Dungeon Lords поработал хороший звукорежиссер вместе с неплохими актерами. Разговаривая с гоблином, чувствуешь, что это гоблин. А фраза усталого стражника у ворот звучит с интонацией, которую никогда не спутаешь с интонацией девушки в таверне. Итак, звуки в игре — однозначный "плюс".

Несмотря на отдельные неточности, локализация смотрится очень достойно. Особенно она придется по вкусу тем, кто год назад так и не сумел оценить прелести оригинальной игры из-за незнания английского.

Оценка игры: 6.
Оценка локализации: 8.

Desperados: Wanted Dead or Alive

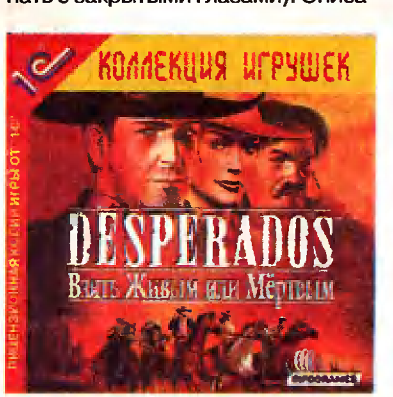
Название локализации: *"Desperados: Взять живым или мертвым"*
Количество CD в локализованной версии: *1*
Локализатор/издатель: *"1С"*

Desperados: Wanted Dead or Alive — тактическая стратегия в духе серии Commandos, раскрывающая тему противостояния бандитов и "охотников за головами". Выступая на стороне последних, геймеры попытаются остановить банду Эль-Диабло, наводящую ужас на городок Эль-Пасо и его окрестности. И вовсе не обязательна победа исключительно с применением смертельных методов — гораздо больше почета вы заслужите, если оставите большинство противников в живых, ведь не каждый человек, расхаживающий по Дикому Западу с револьвером, заслуживает смерти. К сожалению, выход локализации несколько запоздал — оригинал появился почти пять лет назад. Но тем, кто хочет познакомиться с "последователями Commandos", она вполне подойдет.

Увы, но начнем с плохих новостей. На некоторых машинах при загрузке игры могут возникнуть проблемы с корректным отображением карты, виной чему драйвера видеокарты. Поэтому не факт, что у всех игра пойдет нормально. Подобрать подходящие драйвера можно лишь экспериментальным путем (а возможно, придется поменять и версию DirectX). Почему "1С" не протестировала игру перед выходом на стандартных конфигурациях — непонятно.

Загрузив Desperados и осмотрев меню (ошибок в котором не допущено), отправляемся в Эль-Пасо. Перевод текстов заданий и диалогов — выше всяких похвал.

Кстати, все диалоги (как в видеороликах, так и в самой игре) озвучены на разные голоса и с соответствующими интонациями (меланхоличный голос Купера можно узнать с закрытыми глазами). Описа-



ние спецспособностей персонажей сделано так, что понять его сможет даже тот, кто и представления раньше не имел о Desperados.

Желающим получить больше информации о героях стоит заглянуть в руководство. Сам по себе мануал локализован практически без ошибок, хотя два момента стоит отметить.

Во-первых, слово "интеллект" пишется все же с двумя буквами "л", а не с одной. А во-вторых, устоявшейся традицией стало писать PC (player character) и NPC (non-player character) вместо выдуманных локализаторами ИП (игровой персонаж) и НИП (не игровой персонаж). Впрочем, это достаточно мелкие ошибки, не влияющие на прохождение или восприятие игры.

На выходе получаем неплохую локализацию, но, к сожалению, не всегда работающую и слишком поздно появившуюся на рынке. Поэтому высокую оценку ей поставить просто нельзя.

Оценка игры: 7.
Оценка локализации: 5.

Takeda 2: Samurai Warrior

Название локализации: *"Такеда 2. Путь самурая"*
Количество CD в локализованной версии: *2*
Локализатор/издатель: *"Логрус"/"1С"*

Takeda 2 — глобальная стратегия, переносящая игроков в средневековую Японию, где развернулись беспощадные бои между князьями-дайме за право стать сегуном (военным правителем Японии). Игра, к сожалению, не оправдала возложенных на нее надежд, став наглядным пособием на тему "как не надо делать стратегии". Слабенькая экономическая модель, недоработанные сражения, устаревшая графика — вот те компоненты, за которые ее стоит отправить на пыльную полку. Единственный отрадный момент — локализация.

Во многих странах мира проект пока еще не появился в продаже, в то время как у нас — вот он, пожалуйста. Кого за это поблагодарить — посмотрите в шапке, а я расскажу о качестве локализации.

Мануал в целом смотрится неплохо, хотя "Логрус" снова наступил на любимые грабли и допустил ряд опечаток.

Фраза "чтобы пропустить видеоролик, щелкните экран" наверняка запомнится геймерам надолго. Как и различие между управляющими клавишами в руководстве и в самой игре. Хотя в остальном придраться сложно.

Почему-то видеоролик толкового перевода не удостоился. Неужели у локализаторов не нашлось людей, не знающих, что значит английское слово Wind?

Или просто лень немножко поработать было. К меню особых претензий нет. Как и к самой игре — взять, например, описания кампаний, которые полностью выполняют свою информационную функцию. Переводчики явно были знакомы и с японской терминологией, специально оставив некоторые слова в русской транскрипции с японского.

Названия родов войск, боевых построений, городов локализованы верно. А в дипломатической переписке переводчикам даже удалось совершить несколько удачных находок.

Когда я услышал фразу "нехорошо, не закончив союза, топтать чужие поля", то порадовался за качество работы. С одной стороны, предложение звучит как-то не очень для русского уха, с другой же — неуловимо напоминает японское стихосложение.

Хотя не исключен вариант, что созвучие было случайным, но рискну поверить обратному.

Результат работы "Логруса" можно признать более чем удовлетворительным.

Более того, переводу смело можно накинуть один балл хотя бы за то, что игра вышла даже раньше мирового релиза.

Так и поступим, вынеся положительный вердикт.

Оценка игры: 5.
Оценка локализации: 8.

Morgul Angmarsky

БЛИЦ

Сенсация, сенсация! Удивительные факты у нас, только здесь и сейчас!! По данным последнего блиц-опроса читателей "ВР" оказалось, что 83% из них давно забросили игры!!! Шутка, конечно же. Не принимайте близко к сердцу, уважаемые игроки. Но, честно говоря, когда объявлял тему последнего "Блица", то и предположить не мог, что столько читателей уже, по сути, сказали либо совсем скоро скажут:

«ИГРА-ИГРА, Я УЖЕ НЕ ТВОЙ!»

Xartym: Если бы встретил девушку, которая способна заменить мне этот чертов ящик — обязательно перестал бы играть.

Yaho Yaho: Уже 2 месяца, как бросил игры компьютерные, играю в игру под названием PICKUP. Не буду разводить демагогию, но причины таковы: 1) не было никакой личной жизни, все мысли сводились к тому, как бы купить новый броник в очередной MMORPG. Очень сильно сужался круг интересов (что может быть важнее нового броника?;) 2) Пользы никакой — тратишь время, за которое мог заработать денег или отдохнуть на воздухе с друзьями, реально портишь собственное здоровье — то же зрение, к примеру.

Amadeus: Основная и самая важная причина — отсутствие нормальных продуктов в нашей любимой индустрии. А еще — банальное отсутствие времени. А еще — какое-нить событие, резко меняющее отношение к жизни и мировоззрение. Да мало ли что! Расстраивает сам факт, что такое случается. Нечему пока радоваться. Нечему!

Shaitan: Забросил на неопределенный срок (предположительно, до выхода Обливиона), потому что последнее время не выходит почти ничего стоящего, и в 9 случаях из 10 жалеешь о потраченном времени.

barney: Два месяца уже почти не играю. Изредка вкушаю прелесть ностальгии (она хороша только в небольших количествах ;), запуская старичка СтАрика, добрых двухмерных Worms World Party и неумирающую Кваку за номером 3 по инету. Меньше надоедают онлайн или сетевые игры, ведь смысл игры чаще всего в том, чтобы доказать себе или кому-либо еще, что ты круче (ИИ или другого человека, или вообще всех). Посему в последнее время онлайн снукер — вот мое основное виртуальное развлечение.

fucker: Конечно, думаю, никто полностью не забьет на игры. Лично я только иногда поигрываю с друзьями в Вормсов, да в Старик в модему, а еще увлекся ММОРПГ. А на все остальное полностью забил. В чем причина? Больше меня ничто не увлекает, как это было раньше. Скучно играть абсолютно во все, кроме сетевых игр. И, если честно, я даже не могу понять, как можно просиживать днями в синглплейерных играх.

Aragorn: Мы перестаем играть, потому что взрослеем. Разве 10-летний ребенок откажется от пары часов за любимой игрой? А мы, взрослея, теряем интерес к играм. И не потому, что игры стали менее интересными, просто мы понимаем: игры — не самое главное в жизни.

SaiNt-man: Меня лично могут заставить бросить игры лишь две причины: либо я осознаю, что, играя, трачу время зря, либо поступлю в колледж (или в любое другое учебное заведение). Больше, думаю, меня ничто ни сможет заставить не играть в игры.

DozER: Реально брошу играть, когда у меня дети появятся! Потом буду не играть, а тренировать своих детишек =).

XqUzME: Просто от игр устаешь. Они надоедают. А когда перестаешь уделять игре все свободное время, то находишь себя в реальном мире и думаешь: "так, надо уроки делать, на велике погонять, погулять, встретиться с девушкой и т.д." Ну а там уж как повезет. Можно и вообще перестать играть — ну, почти. Я в последнее время хоть и играю постоянно, но не злоупотребляю. Замечаю, что время, проведенное за играми, сокращается. Тут, мне кажется, все зависит от стажа геймера и наличия у него свободного времени и желания тратить это время на игры... Так же как взрослые солидные тетеньки и дяденьки не прыгают на скакалке и не играют в машинки, так и мы с возрастом все меньше интересуемся играми.



Автор рисунка — Count

Parkan Mattlov: Любовь, друзья. Как поразительно она меняет человека. Раньше на игры хватало время. А из-за любви от игр надо отказаться, ибо есть риск стать жертвой ревности. Был выбор, на который меня никто не направлял — и я предпочел бросить игры.

Arhangel: Стану старым — брошу играть. Представьте себе старика-геймера :)...

De savo: Меня отвлечь от игр смогла только учеба. Готовлюсь к успешному концу учебного года. Быть может, Герои 5 вновь вернут меня к компьютеру.

Sadako Yamamura: Чем дальше (старше?), тем меньше хочется играть. На игры с возрастом начинаешь смотреть совсем по-другому. Начинаешь ругаться на разработчиков, что не сделали ТО, не так сделали ЭТО, начинаешь злиться и забрасываешь игру. И только "игры детства"+"великие игры" не стареют.

kurt: А ведь и вправду — перед экзаменами я не сидел за компом почти месяц, значит для того, чтобы отвыкнуть от компа, мне необходим только какой-то стимул. Для остальных, наверное, надо не только стимул, но и сила воли крепкая.

*****AndroiD*****: Реально заставить меня не играть может только отсутствие этих самых игр.

Пашитрон: Я брошу играть тогда, когда найду именно ту самую единственную и любимую, которой я буду нужен как воздух и без которой мне не будет смысла жить. А пока что свою нужность ищу в виртуальных мирах... Спасаю галактики, народы и т.д.:).

M!cr0$0ft: Игры перестают удивлять. Одних раньше, других позже. Сравнить себя скажем так "до": попадаешь под впечатление от простых, примитивных стрелялок, и "после": когда уже трудно найти что-либо оригинальное, что может удивить, пробиться через стену "это уже было, это тоже видел". Потом играешь уже просто по привычке, на автомате. А потом, наконец, надоедает. И дело тут совсем не в возрасте (разве что этим можно объяснить нехватку времени).

Нортон: Мне бы очень хотелось верить, что играть не перестану никогда. Скорее всего, так оно и будет, но, как очень верно подмечено тов. "без подписи" в последнем номере, жизнь геймера похожа на название ВР. Так и я прошел свой путь от фиолетового через красный, когда кидался на все подряд, а теперь нахожусь где-то на уровне зеленого — синего. То есть играю довольно много, но далеко не во все. И на этом уровне я уже довольно давно. Так что, скорее всего,о я, как и большинство настоящих геймеров, играть не перестану никогда. Просто играть будем лишь в избранное. Но будем, обязательно будем!

Soy: Восприятие самих игр со временем меняется — это совершенно точно. Сейчас игра меня перестала развлекать. Мне стали нравиться "умные" игры — стратегии, глобальные, реал-тайм, пошаговые — те, что заставляют думать, а не просто мелькают перед глазами, не оставляя после себя ничего. Не могу сказать, что я совсем не играю в экшены, но они не дают того удовольствия, что дают стратегии, они преподносят чувства и ощущения от игрового мира в готовом виде, в стратегиях же — ты сам строитель чувств и впечатлений, ты сам ответственен за принятие решений и за свои действия... Не знаю, последует ли за этим полный отказ от игр, но то что "игровосприятие" меняется со временем — это точно.

Nordik: Я бы бросил играть, когда было б все пройдено, а игры стали бы копиями друг друга.

Славич: Ну, вообще-то есть 2 (две, да-да, целых две!) вещи, которые могут оттянуть меня от компа — это школа и джиу-джитсу. Хотя если посмотреть на оценки... Да... Похоже, что не школа...

ReA!: Сейчас использую компьютер исключительно для выхода в Интернет. Нет у меня в последнее время сильного желания играть во что-то. Мне кажется, что, взрослея, мы больше и больше отодвигаем все, связанное с компьютером на второй план. Когда-нибудь в старости мы с усмешкой будем вспоминать свою "компьютерную" молодость. Ну и, конечно же, не стоит забывать о своей будущей семье. По сути — это и есть тот самый главный фактор, который заставит отказаться от компьютера и от игр. Семью никакое железо не заменит...

dr. Shatz: Играть забросил еще летом, хотя недавно прошел CoD2 для разгрузки. Все из-за того, что увлекся Photoshop'ом, Vale Hammer Editor'ом, созданием своих клипов с помощью Cool Edit'a, VirtualDub'a и др. Не жалею. Надоело постоянно думать об апгрейдах, необходимом времени, деньгах на игры, наконец, и прочей лабуде.

P@SHA: У меня пару месяцев какой-то синдром был — хотелось поиграть, но ни во что не хотелось:) Хотя игр — немерено. И Newerwinter Nights с адд-онами и модулями, Ice Wind Dale I-II, Star Wars KoTOR и Fallout 2, Fallout Tactics, StarCraft, Warcraft III-TFT, Civ4 и многие другие. Спасибо другу, дал X2: The Threat, теперь есть развлечение, но в другие игры играть по-прежнему почему-то не хочется, хоть и хочется :)...

mPer@†oR: Сейчас игры я оставил. По умнел. Да и не игры идут, а полнейшие "клоны" — все больше разочаровываюсь в них. Креативом увлекся очень и созданием своего сайта. З.Ы. Хотя сам сайт посвящен любимой ИГРЕ!!!

Ferym: А я, наверное, и не был геймером, если судить по наличию зависимости или хотя бы сильной тяги к играм. Успел поиграть в огромное количество игр, но прошел до конца около 15%. Мне просто надоедал игропроцесс, независимо от жанра. Uninstaller всегда запускал без сожаления. Вот и хожу по торговым точкам, разглядываю красивые коробочки, но никаких чувств они у меня не вызывают, потому что в жизни и без компа развлечений предостаточно.

Midi_m@xxx: Не играть? "НЕ ВЕРЮ!" (с) Станиславский.

Tular: Почти уже не играю. Разве что в какую-нибудь старую игрушку а-ля King's Bounty, или во что-нибудь вроде Yetisports. В более-менее значимые игры играю, если только я их долго ждал или если кто-нибудь даст поиграть. А так — уж и не помню, когда в последний раз игру покупал.

JeeN: Как-то не сложилось с играми в последнее время. Все больше играю в старые квесты (HTML, CSS, Java или там ActionScript) да симуляторы какие-нибудь: Photoshop, Corel, Flash... Что касается серьезных игр — максимум часик могу побаловать себя КР2. Не буду бросаться штампами в стиле "играть не во что" — господа, при желании можно плюнуть на все и с улыбкой достать с полки запыленные Fallout 2, HOMM 3, Космических Рейнджеров тех же... Да хоть Another World, только.вот незадача — кушать хочется, денежков на это, да и на многое другое. Например, воооон тот сабвуфер ну так замечательно бы звучал в багажнике! Да и весна, даст Бог и Гидрометцентр, не за горами — дома не усидишь... Стареем, стареем. А в жизни, кроме F.E.A.R.-a и GeForce 7900GTX есть куча интереснейших вещей (не удержался — ввернул таки штамп :).

Gex: Так само приходит. Полностью завязывать совершенно смысла не вижу, но время, проводимое за играми, достаточно сильно сократилось. Как наглядный пример: наша чисто русскоговорящая гильдия в WoW насчитывает более 300 человек. Большинству из них за 20, и у них есть свои семьи, своя работа и т.д., но че-то никто из них не забросил игру. Причиной ухода из игр, скорее всего, может стать банальная нехватка времени. Но даже если человека достало разбираться в бесконечных стратегиях и тактиках, запоминать время респауна квада и практиковать берсерк-шилд-доджи, всегда можно сыграть партийку в вормов или выбить пару зубов в теккен.

Magot: Не хочу разводить бесполезную демагогию, поэтому вижу только две причины: этому воображаемому "ему" очень срочно нужна туча денег, вторая — у "него" испортилось зрение, и когда он это окончательно понял, в порыве гнева "он" совершил все эти грехи.

А через неделю... Но это совсем другая история.

13ый: Интерес играть уходит сам собой. Последние несколько месяцев не играю почти. "Почти" здесь значит, что время от времени накатывает поиграть в какую-нибудь игрушку из непройденных и интересных старых. Так, недавно достал и прошел Planescape: Torment — опять отпустило...

См. страницу 7

НАША ПОЧТА

Всем привет! Надеюсь, месяц прошел удачно, и хороших людей и игр на пути встречалось куда больше, нежели плохих. По традиции новый месяц означает и новый выпуск "Нашей почты" с нашими общими мыслями на тему газеты, игр и геймерской непростой жизни. В качестве вознаграждения за то, что вы вытерпели огроменное мартовское "вступление", опять объявляю перерыв. Много интересных посланий, да и как-то не очень думается об играх во второй половине марта... Короче, к письмам:

Так как данное послание тематически предназначалось для "Блица", но объем позволил пропустить лишь в "НП", я решил оставить его (как и все остальные "Блиц"-мнения) без комментариев. Да и комментировать тут особенно нечего — любопытная, пусть и не бесспорная, точка зрения. Впрочем, знакомьтесь сами:



[KoT <MaximLe@gproject.org.by>]

Не бойся, кто не подумавши, скажет. Бойся, кто не сказавши, подумает.

"Варвара-краса, длинная коса", сказка.

Читая "Виртуальные радости" 3-2006, я напоролся на любопытный вопрос, который, думаю, будет интересен не только геймерам, имеющим много свободного времени, но и людям под 30, которые "уже отыграли" и могут судить по опыту. Сравнение же опыта и предположений видится мне довольно забавным процессом, в ходе коего вполне реально обрести искомый кайф.

Итак, вопрос: почему же я перестал играть? Игры выходят плохие? Всегда можно взять старые, проверенные временем. Например, мы всей семьей успешно и азартно гоняем Morrowind, и плевать нам на год его рождения. Нет времени? Отчего же? Ведь диплом сдавать уже не надо, жизненный ритм так или иначе налаживается... Было бы желание! Тот же Morrowind понравился — тотчас и время нашлось. Но Morrowind у нас недавно, с февраля. На фоне последних шести лет почти ничего не весит. А эти самые шесть лет я, в самом деле, совершенно не играл. Почему же? Тут можно сказать умную фразу, что-де "потребности растут", что-де "времена меняются, и мы меняемся вместе с ними"... Хочется уже квартиру в Минске, а не в Балмофе, машину под окном, а не в эфемерном NFS-городе. Можно прибавить, что удовольствие от игровых побед все-таки уступает чувству выигрыша в настоящей жизни... (Правда, лишь до тех пор, пока киберспорт не окрепнет настолько, чтобы приносить реальные деньги всем, а не только счастливчикам, продающим на e-bay раскрученных и прокачанных персонажей.)

Вот только будет ли это правдой? Давно уже, году в 1997-98, в статье "О стратегических игрушках" я перечислял набор игровых штампов (прим. ред. — см. ВР№11, 2000г., http://www.nestor.minsk.by/vr/2000/11/vr01119.html). Вот уже почти десять лет прошло, а индустрия продолжает жевать сопли. Ни прошлых грехов ни изжили, ни нового ничего не придумали. Итак, чего же мне не хватает? Во-первых, живой карты. Не тойülбочной полужизни, которой хвастаются шутеры. "Вы можете разрушить хоть весь игровой уровень!" Каждый знает, с какими ограничениями и глюками реализуются все эти громкие заявления. Этот ящик можно разбить, а соседний нет. Сюда можно идти, а сюда запрещено... Но ведь не разрушением единым занимаются разумные существа; и не все смотрят на мир, как на полигон. Я хочу видеть по-настоящему цельный и связный мир, живущий независимо от игрока. Если запрудить реку, она разольется. Если вырубить лес, река обмелеет. Если заложить шахты, рудные отвалы отравят землю и воздух, и охотники перестанут приносить дичь. Если герой уничтожит поголовье монстров в окрестностях города, освободившаяся экологическая ниша немедленно заполнится другими существами. И чтобы даже автор сценария не знал, какими именно. Это все следует реализовать единой системой, а не набором триггеров — тогда только будет интересно разгадывать линию поведения игры. Тогда только новые особенности будут возникать сами собой, а не после мучительной долбежки дизайнеров... судя по результату, долбежки головой в стол.

Во-вторых, мне хотелось довести до логического завершения идею формаций, которую Blizzard робко заявил было в Starcraft-е, да так и забросил. И "Казаки" положения не спасли. Казалось бы, разрешено формировать группы существ — так сделайте же следующий шаг! Объедините группы в подразделения, подразделения — в части, части — в соединения... Какая наступила бы жизнь у стратегов! Хочешь — отдавай приказания десяти фронтам. Не хочешь — расформируй фронты и каждому танку отдельно мышкой указывай.

В тех же Heroes'ах — почему нельзя объединять завоеванные замки и территории в провинции? Насколько проще стало бы управлять захваченным после административной реформы! Игрок имел бы дело не с ворохом городов, когда забываешь уже, где что хотел построить или выкупить. А было бы в его распоряжении три-четыре провинции, которым направление развития и последовательность возведения городских построек можно было бы задавать оптом. Оптом — дешевле! Базарная торговка это понимает. Профессиональы игровой индустрии — нет.

Опять же, создал провинцию — создал и титул. А титул в феодальной игре очень тонкий инструмент. Хоть у Crusader Kings спроси. Но нет. Не интересует эта пошлятина и банальщина мировую игроиндустрию. Там высокими проблемами заняты. Решают, как самый сильный юнит назвать — тяжелой конницей, золотым драконом, танком или хренотроном. Важная работа! Нельзя ошибиться! Ошибешься — игру клоном ославят! Тут новые принципы вводить недосуг, старые еще не все до дырок заштамповали...

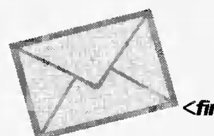
Монголы в XIII веке догадались ввести четкую иерархию, а высокоинтеллектуальная индустрия производства компьютерных игр за столько лет не смогла. И сейчас предлагает только выбор между плохим и похуже. Либо ничем не обоснованный верхний предел разрешенных к постройке или использованию юнитов — чем особо прославлен Blizzard. Либо плодят сырую массу, как в "Казаках" — вроде и войск много, но вместо кайфа одна усталость. Неструктурированное стадо.

В-третьих, хотелось мне, чтобы мир был огромен. Пускай даже не будет он привязан ни к какому реальному масштабу. Но чтобы карта была хотя бы 1000x1000 клеток. Чтобы фронты действительно имели смысл формировать. Чтобы ощутил игрок, какой это гигантский, сложный и интересный организм — планета. Может, тогда поймет, почему в реки гадить нельзя. И не так уж много ресурсов потребуется. По 30 байт на клетку — всего 30MB на всю огромную карту. Но по 30 байт на клетку — это целых шесть стихий можно описать. Да на каждую стихию по пять байт. А если попроще взять, если каждая клетка описывается только типом, номером своей картинки-спрайта — так это всего по байту на клетку. 1MB на всю карту. Тут и мир 5000x5000 — жалкие 25MB весу. И движок взять хоть примитивнейшей RTS — а потом смотреть, как количество перешло в качество, как медленно, грозно, неотвратимо зарождается тайфун... Вот куда надо было развиваться Сиду Мейеру, если б он хотел, чтобы я честно оплатил ему четвертую цивилизацию, а не лепить 3D на все ту же самую первую — как седло на корову!

В-четвертых, поведение подконтрольных игроку юнитов вызывает брезгливое раздражение. Чего проще — написать подчиненному короткую строчку команд. Но и это запрещено. Изволь каждого за шкирку водить. В "Сеттлерсах" тенденцию уловили. Поначалу. Сделали контроль косвенным. Но — чересчур косвенным. В другую крайность бросились. Где это в римской истории было, чтобы император не мог легион послать на ту границу или в ту конкретную крепость, какую считает нужным? Почему нельзя было сохранить прямой контроль для государственных служащих (военных, пожарных), и непрямой для всех прочих? Побоялись, что слишком на правду похоже выйдет? В последних "Сеттлерсах" — IV — вообще от косвенного контроля отказались. Теперь у нас все RTS на одно лицо. В которое всем одинаково надо мышкой тыкать. Иначе не поймут-с!

Индустрия деградирует. А я живу. Как же мы можем быть вместе? Реальный жизненный опыт в играх неприменим: индустрия держит пользователя за дурака, чему скандальная статья на DTF.ru просто очередное подтверждение. Тут самое время эпиграф вспомнить. Два товарища проболтались. Ладно, им анафема. А остальным? Ах-ах, два русских программиста нам впририли туфту, ай-ай, какие плохие мальчики! А что многометровые ОС да другой софт по возможностям своим хуже, чем точно такие же программы для наладонников, весом 200-300 KB? Что искусство писать маленькие, быстрые, надежные программы давно потеряно, ушло к военным, в космос, куда угодно, только не к игроделам? В порядке вещей. Приняли. Усвоили. Утерлись. Отголоски доходят и до ВР.

Тут пару лет назад спор кипел: какие-де обзоры игроку ближе? Пустой был спор. Где понятие "похожие игры" в отдельную графу выносится — там уже обозревать нечего. Игровой процесс везде одинаков. Четырьмя абзацами выше я несколько идей высказал. Хоть какая-нибудь компания рискнет перчатку поднять? Нет! Так и будут "Сталкера" вылизывать до остекленения, до тех пор, пока он совершенно уже никому не будет нужен со своей великолепной графикой, очарованием зоны... и тупым, абсолютно спинномозговым геймплеем. Так и будут хвастать количеством наций, провинций, технологий, забывая, что только объединение в структуры позволило человеку создать цивилизацию; что для Горацио лорда Нельсона "тысяча кораблей и миллион моряков — это еще не флот"! Что технология — не просто возможность постройки новых юнитов... Крещение Руси имело большее значения для планеты, чем изобретение в том же году усовершенствованного копья или там длинного лука. Хотя бы в одной игре авторы заложили ведение хроники игровых событий? Чтобы потом прочитать, найти неожиданное сходство в судьбах культур вымышленных и реальных, и этим наповал сразить университетского или школьного своего учителя истории... Но мы увлеклись беседою, а между тем надо продолжать. Почему же я все-таки перестал интересоваться играми? Хм! Скучно мне в такое играть, хлопцы.



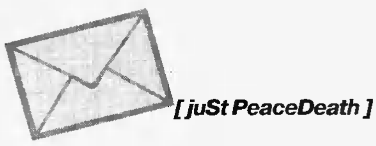
[Дима Бирук <firrelly@mail.ru>]

Здравствуйте уважаемые сотрудники ВР! В последнее время, меня терзает один очень любопытный вопрос. Хочу поделиться им с вами и услышать, по возможности, ваше мнение по этому поводу. Дело, собственно, вот в чем: в последнее время выходит очень много недоработанных и забагованых игр (как у нас, так и на западе). Еще сырой и незавершенный продукт пытаются поскорее выкинуть на рынок. Неужели девелоперы и издатели совершенно не беспокоятся о простых геймерах?

После выхода любой игры, почти всегда следом выходят десятки патчей. Неужели нельзя потратить немного больше денег на бета-тестинг? Я понимаю, что от издателей много чего зависит (как всегда они пытаются поскорее увидеть финальный вид разрабатываемой девелоперами игры и спихнуть ее геймерам). Но ведь не очень-то приятно "наслаждаться" игрой, которая через каждые 5 минут вылетает в Windows (это я о Корсарах 3)! Стоило бы еще немного приложить сил — и получился бы совсем другой результат. Всегда приятно поиграть в продуманную, сбалансированную игру.

Разработчики с издателями понимают, что выпуском сырых продуктов они сами себя загоняют в тупик. Наверняка у многих игроков отношение к них после подобных игр сильно поменялось, причем — не в лучшую сторону.

Создатели все это понимают. Наверняка осознают и то, что дурную славу куда проще заработать, нежели избавиться от нее впоследствии. Что ж, выпускать сырые малоиграбельные продукты — их выбор. Только как бы не пришлось потом пожалеть о нем...



[juSt PeaceDeath]

Привет уважаемому Нику и всей редакции ВР, чтобы не обиделись! Читаю вашу газету уже года три-четыре. Нравится в ней не все, но свое мнение я предпочту оставить при себе. На написание письма меня вдохновило послание из февральского номера о том, что за компом можно не только играть в игры, но и заниматься чем-нибудь другим.

Я, по-моему, именно тот человек, который не убивает свое время зря, а развивается. Купив игру и установив ее, первым делом смотрю, из чего она состоит и как работает. Мои поделки сложно назвать модами, но они носят громогласное название PeaceDeath's Retail. Первой игрой, которая попала мне под руку (в то время — еще немного кривоватую) была старушка Counter-Strike 1.6. Помню, как я радовался, когда САМ установил свой любимую карту пулдэй, предварительно выдрав ее из более ранней версии, и смог поиграть на ней с ботами; потом я начал разбираться в том, как ставить модели оружия. Ну а потом уже до меня дошло без посторонней помощи, как с ACDSee можно создать загрузочную картинку, предварительно разрезав ее на 16 частей и как фотошопом можно делать логотипы для спреера.

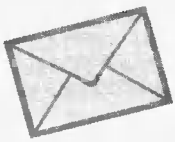
Затем я задумался: а почему бы не объединить все мои труды, добавить русскую озвучку, сделанную при помощи китайского микрофона, купленного на базаре за 5рэ, да не создать пак с моделями? Так и сделал. Совсем недавно я подключился к сети и отправил свое творение в массы (на CD-RW установщик, как заколдованный, не писался).

Потом я начал разбираться и в METAMOD'е. Сейчас у меня на 1,6 стоят AMXmodX и куча плагинов + известный народу по близлежащим клубам "Контраварик".

Но пишу я не для того (ну ладно, не только для того), чтобы похвастаться собою. Я хочу сделать довольно дельное предложение по улучшению газеты: почему бы в рамках рубрики "Наша почта" не размещать ссылки на сайты читателей ВР? Ведь, по-моему, креатив нужно поощрять! Ну вот и все, что хотел написать.

Креатив, моддинг и желание разобраться во внутренностях игры на низком уровне — это весьма похвально. А если получившиеся моды не стыдно потом другим показать — и вовсе прекрасно! Правда, к сожалению, далеко не все "креативы" (в том числе и сайты) будут интересны кому-то кроме их создателей.

Но идея делиться ссылками на свои собственные творения и рассказами о них — однозначно стоящая, ей как раз целиком посвящен новый "Блиц". Впрочем, если даже вы пришлете интересный рассказ о созданном своем руками стоящем творении после подведения итогов Блица, мы все равно постараемся познакомить читателей с ним — в "Нашей почте" ли, в "Новостях" или "Путеводителе On-line" — не суть важно. Так что ждем информации о ваших "креативах"! В меру своих сил постараемся прорекламировать наиболее достойные из них на страницах газеты.



[Juika]

Здравствуйте! По поводу качества выпускаемых игр Вы действительно правы. Сейчас они выходят недоработанными, а скачивание патчей стоит практически столько же, а иногда и дороже, чем сама игра, — это я ощутил на себе, когда не прислушался/прислушался к голосу разума (обзору в "ВР") по игре Xenus. С тех пор стараюсь на те же грабли не наступать, потому и не покупаю Корсаров — очень хочется попробовать, но в то же время не хочется портить впечатления об игре.

А компаниям вроде как все равно — ведь найдутся люди, которые купят это сырье. Как раньше с видеокассетами было: "видеоман" смотрел очередной шедевр на синем фоне с мельтешащими перед камерой людьми, а потом на всех перекрестках рассказывал о том, какой классный фильм.

По этому вопросу о не качественности товара очень хорошо высказался певец Богдан Титомир (раньше был такой) — на вопрос о некачественной музыке он ответил: "пипл хавает". Фраза как нельзя точно отражает сегодняшнее положение дел в игроиндустрии. Пока этот самый пипл будет хавать, будут появляться некачественные и недоработанные игры.

Факт, о чем уже неоднократно упоминалось. Мне думается, только массовое голосование рублем "против" может повлиять на число выходящих явно халтурных проектов. Так что следите за обзорами в прессе и осторожнее относитесь к продуктам разработчиков/издателей, зарекомендовавших себя не с лучшей стороны.

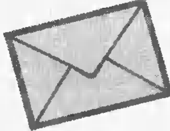
Хочется упомянуть о войне лицензий против пиратов: наши компании сами иногда способствуют распространению пиратства, что выражается в запоздалом лицензировании (Max Payne 1,2) или вообще отсутствием лицензий (Хроники Риддика).

Оригинальную режиссерскую версию Хроник Риддика издавал Softclub. Но проблем с лицензионными версиями, согласен, хватает — и решаются они куда медленнее, чем бы нам всем того хотелось.

Хорошо тем, кто владеет английским — берут себе пиратскую копию да проходит игру в оригинале, а что делать тем, у кого отсутствуют таковые знания? "Учить язык!" будет ответ большинства, но это не всегда возможно… Я понимаю, что существует масса подводных течений (сложность перевода, дорогие лицензии, лень, кривые руки да куча еще всего), но надо же как-то решать этот вопрос!

Еще один плюс пиратов в том, что модифицированный ими продукт можно забросить в домашнюю сеть и спокойно поиграть с товарищами, чего нельзя сделать с лицензионными играми ввиду наличия всяческих защит. Эти самые защиты, конечно, необходимы, но для сетевых баталий можно ведь что-нибудь придумать (например, невозможность играть в сингловую часть, доступность только сетевого режима — скачал у друга по сети лицензию и вою, а если желаешь поиграть в основные сценарии, то будь добр купить диск). На мой взгляд, это увеличит привлекательность лицензий.

Из-за защит действительно сильно падает желание покупать лицензионные игры (тем более, разработанные не в странах бывшего СССР). А ведь раньше подобные возможности "свободных сетевых игр" были распространены достаточно широко — в том же Starcraft-е, если не ошибаюсь, без оригинального диска в CD-приводе можно было запросто играть по сети.



[Батька Махно]

Горячо приветствую многоуважаемого почтальона и редакцию "ВР"! Что побудило меня написать это письмо? А вот что: в обзоре игры "Проклятые земли. Затерянные в астрале" тов. Morgul употребил следующую фразу: "Героев теперь двое, и избавиться от напарницы никак не получится. Поклонникам манчкинизма придется смириться с неизбежным, расслабиться и получить удовольствие". Прошу прощения, конечно, но причем здесь манчкинизм? Для начала разберемся с термином "манчкин". Манчкином называют человека, который предпочитает фальшивые игровые ценности настоящим. Такой игрок стремится стать крутейшим из всех крутых за короткий срок. Он хочет заполучить как можно больше денег и экспы, достать самые продвинутые шмотки и т.д., а исследование игрового мира, изучение личностей персонажей является второстепенной задачей или вовсе не интересуют данного человека. Ведь в хорошо проработанной игровой вселенной каждый отдельный персонаж является самостоятельной личностью, но на это манчкин не обращает никакого внимания. В том, что кто-то хочет поиграть одним главным героем вместо двух, даже и не пахнет манчкинизмом.

Комментирует Morgul Angmarsky: *"В "Проклятых землях" опыт делится поровну. Если бы герой был один, экспы было бы в два раза больше. Как и денег — не пришлось бы тратиться на экипировку напарника".*

Напоследок несколько замечаний по газете: в общем, все хорошо, но верните-таки рубрику "РЧ"! Я являюсь сторонником обычной бумажной книги и хочу сказать, что чтение с монитора нельзя сравнить с чтением книги. На этом и подписываюсь, ваш читатель.

Мы уже над этим работаем :)..



[Евгений Сырцов <engine_pro@mail.ru>]

Доброго времени суток! Я полагаю, многие задумывались о создании своей игры, а кто-нибудь наверняка даже пытался создать собственный шедевр;). Расписывать полностью свою задумку, в "НП", думаю, будет лишним. Многие предлагают работать. В общем, сам я занимаюсь программированием и делаю свою игру. Живу в Гомеле. Если есть желающие присоединиться из моего города (удаленная работа, наверное, не даст никакого эффекта) — буду очень рад! В команду нужны и моделеры, и художники, и программисты:) Если заинтересовались — пишите мне на e-mail.

Могу лишь пожелать оптимизма и нескончаемого энтузиазма — в наше сложное время у небольшой команды без сильных источников финансирования и хороших идей слишком мало шансов реализовать нечто, что могло бы заинтересовать издателя. С другой стороны — было бы желание, а остальное приложится. Так что, удачи вам и настойчивости на пути!



[<SPIDER>]

Здравствуйте, "ВР"! Пишет вам постоянный читатель из г. Пружаны. Скажите, пожалуйста, можно ли скачать в Интернете для Цивилизации 4 страну Беларусь, во главе с Лукашенко А. Г.? Если можно, то где? Заранее спасибо!

Подобных модов на сетевых просторах лично я пока не встречал. Хотя некто PSYX планирует включить в новую версию своего мода Modern World MOD (http://civru.com/1784) и Беларусь. Уникальным юнитом белорусов станет грузовик (sic!), а правителем, думаю, понятно кто;).

Возможно, создатели Civilization также возьмутся за ум и включат, наконец, нашу нацию в запланированное на лето официальное дополнение, Civilization 4: Warlords.

***

Желаю всем в апреле интересных игр, хорошей погоды, а также тепла в домах и душах! Напоминаю, что мнения, предложения, разнообразные вопросы, пожелания и простые размышления об игровой жизни принимаются по электронной почте на адрес vr@nestormedia.com, либо в форме обычных бумажных писем на адрес 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости". До мая!

Почтальон Nickky

БЛИЦ

Начало на стр. 5

N.D.Shalimar: Я уже сейчас начинаю понимать, что игры для меня — это что-то малое. Мне хочется от компа большего! Но игры — как наркотик, стоит один раз попробовать и опа! Улет!!! Но все-таки бросить играть меня может заставить один человек — моя девушка...

kosik: На мой мог взгляд, чтобы забросить игры, нужно начать самому их делать. Например, уйти работать в Ubisoft. Долгие и ужасные ночи непрерывной работы над созданием игры, и потом вы уже не только играть не будете, вас будет тошнить от одного взгляда на коробку с игрой.

aleXander: Основной причиной является нехватка времени, ведь игры сейчас предполагают далеко не полчаса в день. Началась трудовая жизнь, и хоть эта работа не является "супер-пупер перспективной", там надо находиться с 8 до 5... Выходные... В выходные приходится заниматься делами, которые накапливаются в результате этой самой "трудовой жизни". В середине декабря купил себе PlayStation 2. Купил просто потому, что давно хотел купить, и появились деньги на покупку. Но перед покупкой я задумывался, а надо ли это мне _теперь_? "Надо!" — решил я тогда, но, увы, теперь получается так, что восхищаться этими, без сомнения, впечатляющими проектами некогда. Проводить _все_ свободное время за играми нельзя... Эхх...

Venom: В последнее время я нечасто сажусь за комп. Причина? Учеба. Но все же сажусь. Пускай и не очень часто, но это мой образ жизни. Привычка. И ее уже не изменить. Бросить игры невозможно. В играх мы проживаем множество чужих жизней, и жизненных ситуаций, в которых никогда сами не побываем. Вот в чем вся прелесть. Отказаться невозможно. Таких, как я — миллионы. И мы все объединены одним названием — геймеры.

1$"CrueLDaemOn: Я не собираюсь кидать игры. Без компа не знаю, что и делать. Зачем бросать игры, если можно играть в меру? Комп — мой самый лучший друг!

:): Познакомился с assembler.

D3liriuM: Игры перестали интересовать. Причина: возраст -> новые интересы -> эпоха игр для меня закончилась и вряд ли теперь возродится.

Master Den: Меня отвлечь от игр может только огромное количество глюков и багов в них.

Riven: А меня игры всегда будут интересовать, но уже не в плане азарта, а скорее в технологическом плане. Интересно посмотреть на игру, которая появится в 2015 году.

Pioneer: По поводу героя, который бросил игры. Тут, конечно, есть несколько вариантов: 1) все, парнишке пришла повестка; 2) влюбился(-ась); 3) или под кайфом или под гипнозом; 4) просто надоело тратить время на игры, он(она) взялся(ась) за ум, решил(а) заняться учебой и т.п.

InsajeR: Хм, игры... Вот хотелось бы мне узнать, сколько я времени провел, играя. А ведь можно было вместо этого сделать столько хороших дел: родителям помочь, какую-нибудь бабушку через дорогу перевести:).

FL!GS28: Прошлым летом меня, как никто никогда не мог, оттянула от компа моя девушка. И я, кстати, безумно был этому рад! Но повыходили всякие GTA:SA, NFS: MW и я опять подсаживаюсь на этот "виртуальный наркотик"! Понятия не имею, что будет, когда выйдут Герои 5...

makarevich: Игры существуют для того, чтобы убивать время, а мне его жалко. Хотя, бывает, не выдерживаешь и садишься за комп, чтобы играть и играть. Надо, чтобы от игр была польза, а она все не появляется.

Guru: Увлекаясь программированием, про игры забываешь!

Ramonak: Настоящая причина, которая может заставить геймера бросить игры, — это отсутствие личной жизни. Большинство геймеров не имеют девушек, панически их боятся и не умеют с ними говорить. Но природа тем временем продолжает брать свое, она заставляет геймера искать выход из этого тупика, и если у человека еще не диагноз на почве игр, то он сможет бросить их и жить настоящей полноценной жизнью!

Travoltino: Игры все меньше завлекают меня. А причина тому — любовь. Постепенно отвыкая от компьютера и проводя время с девушкой, я дошел до того, что компьютер не представляет для меня никакого интереса. Год назад я мечтал о пятых героях, но теперь я даже забыл о них. Вот почитал "ВР" и вспомнил.

Батька Махно: Летом страдал жуткой виртуальной зависимостью, причиной которой служила игра Lineage 2. Чтобы излечиться поехал на дачу, ломка длилась несколько недель. Сейчас играю только в старые добрые игры: Doom2, Fallout 1-2, Half-Life...

***

Ужас, друзья! Да как же вы это так? Что за песни, мол, "бросил играть из-за девушки", "стал учиться", "стал программировать"?.. Геймеры вы вообще, или где?! Какие там девушки, какая, ко всем дипломам, учеба? Вас заждались бодрые негры San Andreas, веселые Daedra из Oblivion, крутые тачки Underground-а и обновленная Лариска Крофт! Так что срочно, срочно к мониторам — проводить сеанс игротерапии, пока эта гадкая реальность-наркотик вас не затянула окончательно!

Опять шучу, да. Теперь серьезно — несмотря на то, что для составления общего впечатления на тему "что может заставить читателя "ВР" бросить игры" хватит даже беглого просмотра высказываний нынешнего "Блица", отступать от заведенной традиции комментировать все и вся не собираюсь. То есть, от очередного "подведения блиц-итогов" вам скрыться не удастся. А итоги таковы: действительно, ответившие читатели играют мало и не слишком часто. Причины тому — очень разные. Чаще всего, субъективно, упоминали про нехватку современных интересных игр, "уставание" от них, недостаток времени, "возрастную" смену интересов и даже, как это ни парадоксально, учебу. Разумеется, попадались и не вписывающиеся в эту несколько грубоватую классификацию мысли — к сожалению, в основном грустные...

Но вообще, исключительно здорово, что человек — не тупой болванчик с "игровым AI", тупо следующий по указанному создателем маршруту. Мы можем меняться, можем пересматривать свою позицию, можем изменять свои интересы, привязанности и пристрастия. И это есть хорошо. Наверное, постоянная смена "жизненных приоритетов" и привычного уклада жизни — результат адаптации человека к меняющимся все время условиям, причем результат неизбежный. Поэтому с каждым новым годом наше "я" неизбежно находит что-то. Что-то, безусловно, теряет. По разным причинам нас может уже меньше увлекать то, во что недавно уходили с головой, — и это абсолютно нормально. Ведь самое яркое, самое острое и сильное, что родилось в душе благодаря играм, все равно останется с нами. Не важно, больше или меньше вы станете играть, переключитесь на иные развлечения или уйдете в быт с головой — важно, что вы получали в свое время тучу позитива именно благодаря играм. И этих приятных воспоминаний у вас никто и никогда не отнимет. Все течет, все изменяется. Меняются игры, меняемся мы. Трудно судить, хорошо это или плохо. Но то, что изменения неизбежны — факт.

Столь же неоспоримый факт — в том, что компьютер является исключительно эффективным средством выявления и развития собственных талантов. Возможно, именно поэтому многие участники блиц-опроса "променяли" игры на языки программирования, Flash, звуковые пакеты, графические программы и инструменты для создания модов. Надеюсь, поменяли не зря — скорее всего, у них есть возможность показать друзьям (да что там друзьям — всему миру!) свою суперпрограмму, особо мощный мод, улетное видео или шикарную звуковую дорожку и скромно сказать: "Да, пришлось потрудиться. Но вот он, наконец, готов. Смотрите/читайте/слушайте —

«МОЙ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫЙ КРЕАТИВ»

Вообще, creative — английское прилагательное, означающее "творческий", "созидательный". Человека, который чувствует свое дело и постоянно генерирует новые интересные идеи (а еще лучше — сразу же их качественно реализует), люди вокруг заслуженно назовут творческим. Или, согласно веяниям времени — креативным. Ну а результаты его творчества — литературного, художественного, программистского (а что? писать красивый код и создавать сложные программы — искусство почище скульптуры!) и любого другого нынче модно называть креативом (не путать со словечком "креатифф" из удавского жаргона).

Так вот, друзья, предлагаю вам поделиться кратким рассказом о вашем самом-пресамом "креативе". То есть о том, что вы сделали собственными руками/головой и чем по праву гордитесь. Возможно, ваш замечательный креатив — фенечка, сплетенная еще в седьмом классе? Гобелен? Картина метр на метр? Удивительной красоты фотографии? Пять тетрадей с "рукорисованными" мультиками? Сотня рассказов, семь повестей и три романа? Обалденное стихотворение? Блеск!

Шутки ради вы сделали карту для Warcraft III по Diablo? Наваяли эпический мегамод "Роботы убивают всех людей" для Morrowind? Походя превратили Neverwinter Nights в Fallout 2,5? Сделали потрясающий коллаж из игровых скриншотов? Промоддили корпус и покрасили из баллончика видеокарту? Запустили огромный сайт по любимой игре? Написали суперский FAQ? Склеили модель рэйлгана в натуральную величину или собрали из LEGO огромного гидралиска? Игру создали, наконец?! Так или иначе, мы (и не только мы!) будем рады об этом узнать. Спешите рассказать о своем потрясающем креативе! Каким творением своих рук вам хотелось бы похвастаться?

Расскажите друг другу о собственных успехах — и вам будет приятно, и читателям интересно, да и "ВР" сможет лишний раз возгордиться доблестными представителями своей креативной аудитории. Только есть несколько "больших просьб": не фантазировать (в случае особо масштабных креативов понадобится документальное подтверждение их существования), помнить о том, что полосы "ВР" — не резиновые (т.е. не обязательно присылать в "Блиц" свой роман, нам будет достаточно вашего краткого к нему предисловия) и стараться, по возможности, говорить лишь о связанных с компьютерами креативах. Информация о вашем "креативе" (или весь он целиком) есть в интернете? Прекрасно, тогда не забудьте дать ссылочку в своем рассказе!

"Предварительный инструктаж" на этом заканчивается, и редакция "ВР" переходит в фазу ожидания интересных рассказов о ваших творческо-игровых достижениях. Мини-рассказы принимаются как в форме сообщений на форуме "ВР" (ветка Блица находится в разделе "газете" и называется "Блиц "Мой Замечательный Креатив" (апрель)"), так и в форме электронных (vr@nestormedia.com, тема письма — "Блиц") либо обыкновенных (Минск, 220113, а/я 563, "Виртуальные радости", с пометкой "Блиц" на конверте) писем.

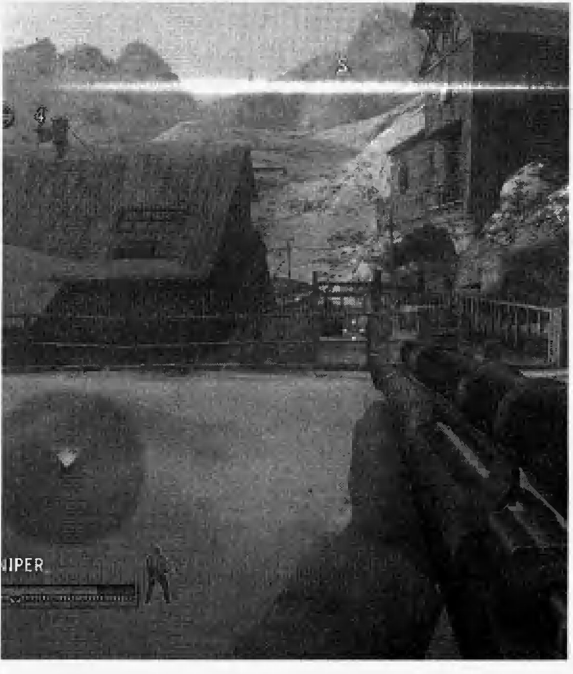
Николай "Nickky" Щетько

ОБЗОР

Commandos: Strike Force

Жанр: *FPS с элементами stealth-action*
Разработчик: *Pyro Studios*
Издатель: *Eidos Interactive*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD, 2 CD*
Похожие игры: *Call of Duty, Medal of Honor*
Минимальные требования: *Pentium 4/Athlon XP 1.8 ГГц, 512 Мб памяти, 3D-ускоритель с 64 Мб памяти, 3.5 Гб на винчестере*
Рекомендуемые требования: *Pentium 4/Athlon XP 2.4 ГГц, 512 Мб памяти, 3D-ускоритель со 128 Мб памяти, 3.5 Гб на винчестере*







Давным-давно, в 1998-ом году, Pyro Studios смогли удивить мир великолепной тактической игрой Commandos, где бравый межнациональный отряд элитных бойцов выполнял сложнейшие задания, показывая чудеса смекалки и героизма. Вышедший позже аддон, а за ним и два полноформатных продолжения, только укрепили среди фанатов мнение: Commandos всегда будет сложной, почти хардкорной тактикой для любителей часами ломать голову над вопросом — как аккуратно уложить горкой мертвых фашистиков, чтоб по ним допрыгать до победы? В народном устном творчестве даже след остался в виде анекдотов. Например:

— Сколько нужно трупов нацистов, чтобы покрыть ими крышу? — спрашивают Зеленого Берета.

— Наверное, десять. Если резать тонкими ломтиками — подсчитывает на пальцах тот.

Вот такой вот след в культуре.

Решение перенести игру в 3D, да еще от первого лица, вызвало бурю в море играющей общественности. Скептики (они же поклонники серии) негодовали — как так? Наших любимых, наших изометрических — и в объем? Прочие довольно облизнулись — объем-объем! Хватит плоских уродцев в двух измерениях гонять!

А разработчики, благосклонно улыбаясь, успокаивали всех — мы стараемся, будет как раньше, но совсем по-другому. Останетесь довольны, дорогие поклонники серии, как никогда. Те же, кто пока еще не был знаком с серией, тоже в накладе не останутся. И консольщиков не забудем, потому что денег очень хочется.

Около года, умело подогревая интерес публики, пиарщики Pyro демонстрировали красивые скрины, частично приоткрывали завесу над нюансами геймплея, хвалились роликами. И вот, час X настал!

Это был шок...

Герои нашего времени

Разношерстный пантеон бойцов невидимого фронта решили сократить до триединого образа: Зеленый Берет, Шпион и Снайпер. Казалось бы, персонажи узнаваемы и горячо любимы, однако дизайнеры рассудили по-своему и уделили их циничней, чем Бог утконоса. Кардинально перелопаченные биографии, неузнаваемые физиономии — это ли условие успеха в фанатской среде? А уж какие у наших протеже характеры...

Зеленый Берет. Странно, но головного убора на кумполе этого персонажа мы не заметили. Утерян давно и в жарком бою? Ладно, это война, а на войне без потерь не бывает. А еще война все спишет.

Фамилия этого Зеленкина — О'Брайен. Он умеет стрелять из двух стволов одновременно, обращаться с тяжелым оружием и... все. На этом таланты иссякают. Стоит разве что упомянуть запущенную форму паранойи — Зеленый подозревает всех вокруг в предательстве, особенно Шпиона, периодически порываясь убивать окружающих. Как этому психу вообще автомат доверили, ума не приложу.

Снайпер. Очередное доказательство теории, что форма обуславливает содержание. Верная подруга — винтовка, лучшие друзья почему-то — метательные ножи.

Хокинс, так зовут парня, не в меру бахвалится, плоско шутит и относится ко всему происходящему с иронией и полным пофигизмом. В общем, шаблонный такой Орлиный Глаз. Отметим, что внешне он больше других походит на свой прототип из предыдущих частей.

Шпион. Характер нордический. Не женат. В порочащих его связях не замечен. До войны был шаблонным немцем, потом стал ярым противником нацизма.

Стиль одежды — все оттенки серого. Характер походки — вальяжный. Манера убийства — классическая (выдранной из рояля струной). Брезгливостью не страдает: с радостью напяливает на себя униформу собственноручно задушенных нацистов.

Я с детства не любил овал — я с детства углы рисовал!

Лиха беда начало! Издевательство над персонажами — это еще цветочки. Графика, господа! Если нам обещали толковый шутер, то где же красоты? Надеюсь, все помнят, что разработчики хвалились, едучи на рать, ультрафизикой и современной картинкой? Зло мультиплатформенности поглотило все то, что (возможно) было хорошего в визуальном плане.

Правит бал эпоха кубизма: лица людей, техника, даже ландшафт — все, все в игре нагло выставляет напоказ угловатые модели, кое-как обтянутые примитивными, блеклыми текстурами. В году эдак 2001-ом можно было бы начинать кидаться чепчиками друг в друга от восторга, но... Что там, на календаре, какая дата? То-то же.

Законы Ньютона тоже трактуются загадочно. Пожалуй, они соблюдаются только умирающими солдатами: скушав пулю, противники красиво и картинно разбрасывают руки, опрокидываясь на спину, неуклюже спотыкаются, хватаются за грудь. А после смерти уже никто не реагирует на внешние раздражители — труп не отодрать от земли даже домкратом, не говоря уже про такие мелочи, как взрывная волна или пуля.

...Видно, в понедельник их мама родила...

При таком плачевном раскладе игру могли спасти только качественный геймплей и высокий интеллект противников. И тут не вышло...

Уж не знаю, где немецкая армия смогла набрать столько подслеповатых, полуглухих и откровенно тупых солдат, но встречать на своем пути мы будем только таких. У нормального человека угол обзора составляет примерно 160 градусов, он слышит шепот на расстоянии не менее шести метров, умеет делать выводы на основе информации, полученной из органов чувств. Ни одному из этих критериев горе-вояки "фашисткой военной машины" не соответствуют.

Часовые не слышат ни предсмертного хрипа, ни звука удара о землю тела рядом стоящего напарника, ни шагов подкрадывающегося сзади коммандос... Можно, конечно, себе польстить, считая себя бесшумным ужасом на крыльях ночи. Но давайте говорить откровенно — противники практически глухи. Единственный звук, способный их хоть немного заинтересовать, — это выстрел. Желательно над самым ухом.

Со зрением дела обстоят немногим лучше. Дальнозоркость, осложненная косоглазием, вкупе с так называемым "очковым зрением". Порусски говоря, угол обзора солдат катастрофически мал, но если уж вы в него попадетесь, то будете тут же замечены, невзирая на расстояние.

После смерти белокурые бестии тоже ведут себя странно. Если обычно с прекращением жизнедеятельности у человека в эмпирей устремляется душа, то у этих — все тело. Целиком. Так что любители коллекционировать трупы по темным углам будут разочарованы — похвастаться количеством скелетов в шкафу не удастся, теперь они растворяются.

Говорить о сильном стелс-элементе в таких условиях уже невозможно, а прочие мелочи его сводят на нет.

Понятно, что действовать в тылу врага чаще всего придется Шпиону, известному своей любовью к переодеванию. С этого места начинаются парадоксы: заподозрить засланного казачка могут только равные вам, распознать с первого взгляда — только вышестоящие по званию, прочие просто игнорируют. Даже честь не отдают.

Доходит до абсурда. Субъект с лампасами, отплясывающий чечетку на лестнице, заглядывающий за каждый угол или просто торчащий на одном месте, никогда не вызовет подозрения, будь он хоть трижды шпионом. Если, конечно, лампасы генеральские. Вот такое странное соблюдение субординации.

Есть еще мини-компас, отображающий перемещение ближайших к вам людей и направление их взгляда. Вещь, конечно, полезная, но превращает диверсию в легкую увеселительную прогулку. А вот некоторые рудименты, оставшиеся игре в наследство от старших братьев, напротив, совершенно бесполезны — металлическая монетка, например. Предполагается, что эта денежка, будучи брошена в нужном для вас направлении, привлечет при падении своим звоном жадного до поживы постового. Однако практика показывает, что дозоры и без этого ухищрения легко снимаются, так что лучше оставляйте ценную валюту при себе.

Миссии по внедрению и саботажу, как вы уже догадались, скучны. Почти половину игрового времени Шпион будет вальяжно прогуливаться по вражеской территории, нагоняя на нас скуку.

Снайпер и Зеленый берет работают в другом стиле.

А зори тут шумные...

Ввшшшшшуууух! Бааабах!

— Минометы! Нужно убрать наводчика! Иначе нам крышка!

Голос французского партизана еле слышен из-за рева пулемета. Еще один взрыв, уже совсем близко. Снайпер нервно осматривает через линзу оптического прицела противоположный берег — от серой формы немцев рябит в глазах. Где этот чертов наводчик?

От бессильной злости Снайпер стреляет в первого попавшегося солдата, передергивает затвор и снова срастается с винтовкой. Нужно успокоиться. Да, у врага численное преимущество — целый полк, усиленный танками. Это против жалкой горстки подпольщиков и пары коммандос. Ну и что? А у нас два пулеметных гнезда, панцерфаусты и приказ удержать мост. Если бы не минометы...

Вот он! Наводчик! В офицерской фуражке, с биноклем у лица, он диктует что-то присевшему рядом радисту. Снайпер делает глубокий вдох, на секунду застывает и нажимает на спусковой крючок. После этого спокойно садится на холодную землю. Вовсе не обязательно смотреть, что произошло с целью. Снайпер и так знает, что никогда не промахивается.

Вот так, или почти так, но все, что не шпионство в игре, то — мясорубка. Штурмы, обороны, засады, освобождение союзников — если играть в Commandos, то только ради этого. Чистый экшен, проверенный не одним поколением игроков старой школы.

Но и тут не все гладко. Нам постарались навязать командную работу, заставляя управлять двумя персонажами, по очереди вселяясь то в одного, то в другого. При этом бесконтрольный боец начисто лишен инициативы: будучи предоставлен сам себе, тупо стоит на месте, даже не отстреливается. Немцы, правда, такого беспризорника почти и не замечают, предпочитая стрелять по "более живым" мишеням.

Никакой в стелс-элементах, но довольно динамичный в остальном, Commandos проходится за шесть-семь часов. Это основное его достоинство — надоесть не успевает, жажда анинстала только подкрадывается, а игрушка уже закончилась.

5 **6** 7 8 9 10

В семье не без урода — эта народная мудрость подтвердилась в очередной раз. Отпрыск благородной семьи показал себя чуть живым и почти непривлекательным на фоне менее родовитых своих конкурентов: Call of Duty, Medal of Honor и даже Return to the Castle Wolfenshtein.

Кугель feat Катерина Гузова

ОБЗОР

Getting Up — Contents Under Pressure

Полное название игры в оригинале: *Marc Ecko's Getting Up — Contents Under Pressure*
Жанр: *Action*
Разработчик: *The Collective*
Издатель: *Atari*
Количество CD: *2*
Похожие игры: *Grand Theft Auto: San Andreas, Prince of Persia: Sands of Time*
Минимальные требования: *Pentium 4/Athlon XP 1.8 ГГц, 512 Мб памяти;3D-ускоритель с 64 Мб памяти; 3 Гб свободного места; клавиатура; мышь*

Создавая Getting Up, или "Из дневников разработчиков"

Сценарист

Утро 10:30. Через неделю сценарий должен быть на столе босса. Начальник требует незнамо чего: и чтоб сюжет не особо нагружал, и чтоб экшена завались было. Плюс все это должно происходить в городских подворотнях, где толпятся тучи копов, банды всевозможных гопников и еще черт знает кто. Он так и сказал "черт знает кто". Делай что хочешь, а текст в срок сдай. И чтоб пятьсот страниц мелким почерком.

Четвертый час нервно курю перед монитором. В башке крутятся какие-то мысли, но все не то. Не хватает оригинальности. Может, полицейская история?! Да! "Он вытащил два кольта и как в замедленной киносъемке пролетел вперед три шага..." Хм, что-то это мне напоминает... Вестерн! "Грязный Гарри стоял напротив Джонни, сжимая в руках кольт: "Боливар не выдержит двоих...". Какой еще Боливар?! Все, никаких вестернов. Я помню, что стало со сценаристом "Gun". Разносчик пиццы — профессия не для меня. Нет, определенно надо сходить за пончиками.

12:30. Вернулся обратно. Пончики в магазине закончились. Когда проходил мимо разрисованной стенки, в голову пришла гениальная мысль: "Граффити". Жизнь уличного художника, чем не сюжет? Главным персонажем сделаю парня из богатой семьи, который тайно по ночному и дневному городу разрисовывает все, что под руку подвернется. Романтика! А чтобы отбиваться от копов и гопников в кармане у него лежит кольт. Я гений! Нужно рассказать об этом боссу.

День следующий, 15:30. Босс забраковал идею. Сказал, что главгероем лучше сделать подростка-нигера из неблагополучной семьи. Проклятая политкорректность. Кольт шефу тоже не понравился. Зато было предложено подарить пацану биту или что-нибудь аналогичное крошаще-дробящего характера, ну, а заодно научить боевым искусствам. На том и порешили. Развивая идею о парне-художнике, решил, что главной его целью будет стать самым крутым райтером города. Пожалуй, стоит добавить в сюжет чуточку интриги: вписать модную сейчас линию о тоталитарном контроле властей. Пусть парень нещадно протестует против оного, изрисовывая стены и вагоны. Да! До полного счастья не хватает лишь загадочного черного парня, который будет периодически появляться и капать герою на мозги всевозможными вольнодумствами. Ну, там, "Система поработила тебя, сбрось ее оковы" или "Проснись, Нео". Нет, про Нео уже тоже было.

16:30. Затык с врагами. С гопниками все понятно, на то они и гопники. Подумываю, стоит ли записывать в ряды врагов полицейских. Как бы нас потом не засудили.

16:40. Нашел выход: пусть они будут как лукасовские штурмовики, будто бы действие происходит в недалеком будущем. И пусть постоянно ходят с электрошоковыми дубинками то тут, то там. Что бы еще такого приписать? Можно конкурентов-граффитчиков включить, что б парню жизнь медом не казалась.

17:01. Для пущей оригинальности приписал сцены, в которых главный герой встречается с легендарными реально существующими граффити-художниками. Кажется, должность в пиццерии мне не грозит. По крайней мере, на два ближайших месяца.

Ведущий программист

11:35. Опоздал на работу, поэтому пропустил летучку. Босс был в ярости, топал ногами и грозился уволить. Не поверил ни одному слову, но пристыжено промолчал. Ребята рассказали, что работать будем в основном на рынок консолей, а уж PC-шникам игра будет портироваться. Ну и фиг с ними, в их индустрии сейчас такой застой, что обладатели персоналок схавают все что угодно, еще и спасибо скажут. Начинаем работать.

Месяцем позже. Ценой месячных усилий и лично моего кровавого пота, парни отклеились от Цивилизации и наконец-то закончили кодировку. Хвала всевышнему, тестирование графического движка прошло нормально. Выловили несколько багов (подозреваю, что пара-тройка осталась). Босс вроде бы остался доволен. В любом случае, зная нашего 3D-моделлера, можно с уверенностью сказать, большего и не нужно. Движок потянет любую из его моделей, даже самую навороченную.

Через неделю. Тестим физику. Смертельно хочется кофе. На первый взгляд все работает как надо, если не считать, что абсолютно каждый ящик, встречающийся на пути, разваливается всего от двух прикосновений. Ужас. С крышками от баков дела еще хуже: после броска они летят по совершенно невообразимой траектории. Нет, мои ребята определенно не учили в школе физику. Распсиховался, ушел пить кофе.

Позже. Пока добрался до кофеварки, кофе совершенно расхотелось... Выпил пивка. Вернувшись, снова посмотрел на работу и, решив, что в принципе, все не так уж и плохо, махнул на нее рукой. Не Havok(?), конечно, но неплохо. Пить пиво отправились всем отделом.

3D-моделлер

12:30. Вчера с друзьями отмечали мой день рождения. Погудели классно, правда, сегодня мне что-то нехорошо. Может сходить к программистам, они там вроде пивком с утра баловались? Пожалуй, не стоит. Нужно заканчивать модели героев, иначе в график не уложусь. Но потом — однозначно к программистам. Ох, как мне плохо...

День следующий, 9:20. Ой-е-ой, это что же это я с похмелья вчера такое слепил?! Почему у моделей такие квадратные фигуры?! Откуда у них эти руки-грабли. А морды? По ним что, веслом били?!

15:30. Вроде исправил. Ручки у моделей, правда, так и остались граблеобразными, однако в плане всего остального теперь вполне на людей смахивают. Сейчас еще над анимацией поработаем, и угловатость совсем незаметна станет. Но вот ролики с этими моделями лучше не делать. Страшно. Хотя, зная, как работают наши программисты, можно сказать, что сойдут и такие.

AI программист

16:07. Месяц пыхтел над интеллектом вражин. Вроде бы и не полные идиоты, но все равно ведут себя подозрительно. Где я ошибся?!

17:00. Да вроде нигде не ошибся. Нормальные противники: близорукостью не страдают, при признаках опасности зовут на помощь товарищей, предпочитают окружать и бить всей компанией, вполне адекватны. Не противники — мечта! И все-таки что-то с ними не то.

17:20. Понял, в чем проблема. Цикличность! Все их действия последовательны, как смена дня и ночи. Когда враги действуют кучкой — это не так заметно, но как только противник остается один на один с вами, четко прослеживается схема "пнул-подождал-ударил кулаком-отбежал-пнул". Вопрос: как исправлять?

17:25. Ответ: а никак! В одиночку враги попадаются редко, а посему менять что-либо не буду. Добавлю несколько уровней сложности, чтоб журналюги-обозреватели не возмущались шибкой сложностью игры, и пойду в отпуск.

Дизайнер уровней

10:30. Босс сказал, что необходимо сделать каждый уровень максимально увлекательным. Заявление просто потрясающее по своей наивности. Будто бы я сам этого не знаю!

11:30. Улицы, переулки, метро, канализации, депо. И все до невозможности разрисованное. Хм, если все и так разрисованное, то зачем нужен главный герой? Тогда оставлю самые классные граффити, агит-плакаты и ругательства. Так, пожалуй, будет лучше. В переулках понатыкаю бомжей и мусорок, навалю горы хлама. А в метро пусть скачут крысы размером с бульдога.

12:27. Нет, все равно какие-то унылые и однообразные уровни получаются. Нагородим побольше заборов, навесим карнизов, балок, лестниц и прочей ерунды, понаставим автомобилей или еще какого-нибудь металлолома. И пусть будут многоэтажными, чтоб висеть, прыгать, карабкаться и ползать. Да, Принц Персии будет мрачно покуривать в сторонке, хе-хе.

13:32. Нет, этого все равно недостаточно. Там в сценарии что-то про гопников вроде было? Отлично, напихаем их и тут, и там... Для верности добавлю-ка побольше врагов. Если уж делать экшн с драками, так пусть уж будут на всю катушку...Однозначно, Принц Персии померкнет!

14:50. После некоторого раздумья сварганил несколько уровней с движущимся поездом. На ходу, конечно, разрисовать поезд невозможно, но зато какое впечатляющее зрелище! Плевать на реализм.

12:45. Пришла в голову классная идея: а что если на уровнях разбрасывать не только граффити художников-легенд, но и бонусы с музыкой? Надо будет поговорить об этом с боссом.

Босс

21:01. Сроки отправки игры в издательство приближаются. Целыми днями ношусь из кабинета в кабинет как ошпаренный в попытках заставить всех работать. Добился результатов лишь от сломавшегося полгода назад принтера. Композитора уволил ко всем чертям. То, что он написал, тяжело вообще назвать музыкой. Поэтому придется снова покупать трэки у рэпперов и ди-джеев. И снова лишние расходы! Ладно, зато саундтрэк в игре будет первоклассным. Хотя бы он один.

День следующий. Сыграл в бета-версию, чуть не упал со стула. Глючная камера, не такая уж и передовая графика, страшненькие модели, раздражающее управление. Лишь оформлением меню остался доволен от начала и до конца: свежо, стильно. Все! Ну, еще понравился сам процесс рисования. Идея заливки контура, проецируемого на стену, весьма оригинальна. Полнейшая линейность, хотя и сдобренная разнообразием и увлекательностью уровней, радостных душевных порывов отчего-то не вызывает. Да и по-детски смотрится: порисовали, подрались, выпили банку колы, восстанавливающей жизнь (того, кто это придумал, пристрелю на месте, если мне попадется, где там мой кольт?), собрали все секреты уровня и снова рисовать.

Отличился дизайнер уровней. Навалил на уровни такие кучи врагов, что аж страшно становится. Игра стала похожей на Принца Персии (к чему бы это?). После того как сказал об этом дизайнеру, тот позеленел и начал с остервенением очищать пространство уровней от засилья противников. Кажется, обиделся. Зато теперь игра стала похожа не на скотобойню, а на более-менее нормальный экшен, что естественно не может не радовать (однако все равно опасаюсь, что строгая комиссия присудит ей рейтинг R).

12:35. Подумывал о мультиплеере, но отмел идею почти сразу же. Каким образом в игру такого плана можно впихнуть сетевые баталии? Ясное дело, что ни о каком "kil-l'em'all" или "capture the flag" и речи быть не может. Разве что файтинг между главными персонажами впапять, благо боевая система дает простор воображению. Хм, если что-либо подобное и делать, то только для консольной версии. Вот жаль только, что свое граффити рисовать нельзя, а редактор сделать уже не успеем: сроки на носу. Хорошо хоть художники старались не зря, оформили все как надо: и рисунки, и наклейки, и плакаты. И все нескольких расцветок и размеров (большой и очень большой). Надо бы сделать прибавку к жалованию. Себе. Ибо заслужил потом и кровью. Что же скажет издатель?!

5 6 **7** 8 9 10

Несмотря на все недостатки, игра оригинальна и увлекательна. Испортить впечатление могут лишь управление с камерой (наследие PS2) да уже порядком устаревшая графика. Не шедевр, но просто хорошая игра, которая понравится как ценителям граффити-культуры, так и любителям экшена.

Belfegor

Игра предоставлена Интернет-магазином "МедиаКрафт" www.mediacraft.shop.by









ОБЗОР

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

Жанр: *Horror Adventure*
Разработчик: *Headfirst Productions*
Издатель: *Bethesda Softworks*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожие игры: *Legacy: Realm of Terror, The*
Минимальные системные требования: *Windows XP/2000, 256MB RAM, Pentium III 800Mhz, 6-х CD-ROM, DirectX 9.0 3D, Video Card with 128MB Video RAM, Sound Card (100% DirectX 8.1), 2.0GB места на диске*

Ты хочешь прикоснуться к запретному знанию? Пойдем со мной, и с проклятых Богом страниц Некрономикона сойдет страшная и темная история Земли, где люди лишь мелкие мошки, временные жители на этой планете. Где раньше правили жестокие и бессердечные Боги, сошедшие со звезд и ныне ждущие своего часа, чтобы вернуться и править вновь! Сквозь запретные двери, сквозь тень и иные миры ужасная правда рвется в наше сознание, и во тьме слышен хохот повелителя ползучего хаоса Ньярлатотепа. А в глубине океана, в своем склепе лежит мертвый Ктулху, один из Великих Богов. Он терпеливо ждет, когда звезды на небосклоне примут необходимое положение, и он сможет снова вернуться в мир живых.

Оглянись по сторонам, рядом с тобой еще есть те, кто поклоняется древним химерам и возносит им молитвы, щедро окропляя алтарь человеческой кровью. И восстают из могил мертвецы, призванные волей и темной магией колдунов, а древние чудища тяжело дышат в тени, зорко наблюдая за своей добычей.

Во мрак и безумие ведет много дверей, но вернуться оттуда будет уже невозможно, и очень может быть, что ты закончишь свою жизнь в психиатрической клинике, удивляясь тому, кто же может так страшно кричать, и даже не догадываться, что это твой собственный крик... Мир черной магии и богопротивных заклинаний. И тонкая грань между мирами едва удерживает натиск темного безумия и кровавого хаоса.

Но если ты согласен — то идем скорее! Нас ждет много захватывающих приключений, как только ты установишь игру с этого диска! (Кстати, не забудь расписаться в лицензионном соглашении собственной кровью, и дать расписку на имя Ктулху, что не имеешь претензий к создателям этой игры, если твой разум в той или иной мере пострадает в процессе ее прохождения).

Честно говоря, я не ожидал, что эта игра выйдет вообще когда-нибудь. По долгу своей профессии я отслеживал ее злоключения аж с 2000 года, когда появились первые публикации о том, что собираются выпустить игру по произведениям Лавкрафта. Как большой поклонник этого автора, я не оставил без внимания все превью и упоминания в Интернете, но... но потом у разработчиков началась не просто черная, а самая черная полоса, с которой могут поспорить лишь ветераны игрового долгостроя как "Ядерный Герцог" или "Сталкер". Два издателя разорились, тайтл передавался из рук в руки и даже сменил разработчиков. Периодически разработка игры приостанавливалась, а сроки выхода постоянно переносились. Отрывки и более менее рабочие куски игры демонстрировались на выставке E3, все меньше и меньше вызывая восторга у журналистов, так как технический прогресс не стоял на месте. И вот нате, все-таки вышла! Вы спросите, к чему такое долгое вступление? Все дело в том, что очень многое, за что эту игру будут хвалить и ругать, так или иначе связано именно с этим состоянием долгостроя.

Начнем с жанровой принадлежности. Ее уже успели окрестить нестандартным экшеном, но друзья мои, это никакой ни экшен! Это самая настоящая чистая адвенчура, каким был этот жанр в конце девяностых! Словно мамонт, пролежавший в арктическом леднике, он может продемонстрировать, каким был этот жанр, своим выродившимся потомкам. Тогда адвенчурой называли квест (от первого или третьего лица) с элементами экшена. Но основной упор все-таки делается на разгадывание головоломок и продвижение сюжетной линии. Так что любителям пострелять и представляющим, как они врываются в город направо и налево, отстреливая монстров, а впереди их ждет Босс Ктулху, могут сразу остыть, стрельба будет еще ой как нескоро! Кстати, как наследие старых времен — и система сейвов: вы не сможете сохраниться где хотите и когда захотите, это можно сделать лишь в особых местах (внимательно рассматривайте стены на предмет наличия знаков, сделанных мазками краски!). Должен заметить, сохраниться можно в любое время, если вы подбежали к подобному знаку, и это не ограничивается сюжетом игры, так что старайтесь почаще возвращаться в подобные места и на всякий случай сохраняться, чтобы не приходилось позже все начинать заново.

Сначала — о хорошем. Разработчики не стали мудрствовать лукаво, и просто связали несколько рассказов Лавкравта одной сюжетной линией, постаравшись не испортить атмосферу книги. Герои так и сыплют цитатами, а внешний вид местности, где происходят события, досконально копирует книгу, так что если вы знакомы с творчеством Мастера Ужасов, вам легко будет сориентироваться в происходящем. Знакомые имена и города (один Артхейм чего стоит!), и едва мой персонаж оказался в первой локации (городке Инсмунт), как я уже понял, что где-то в этих трущобах шляется старый пьяница, который за бутылку виски расскажет мне историю о Дагоне и его слугах.

Кстати, любопытный ход, начинать игру, видя, как твой персонаж, в психиатрической больнице, покончил жизнь самоубийством от тех приключений, которые вам предстоит только пройти! Жизнеутверждающе, знаете ли...

Первое, что бросается в глаза — отсутствие стандартной панели здоровья. Забудьте о процентах оставшейся жизни, уровень повреждения теперь отображается визуально на кукле вашего персонажа, а также в специальной таблице. Лечение происходит не менее забавно, при наличии аптечки, мы указываем, какие повреждения необходимо залечить, через ту же таблицу, а в следующий момент наблюдаем, как герой начинает накладывать на себя бинты. Все это находится в инвентори, в который придется частенько заглядывать. Единственный недостаток такой системы: очень сложно оценить уровень повреждений в динамике, как и их влияние на поведение героя (я сейчас не говорю об изменившемся пульсе, об этом будет ниже). Кстати об инвентори, забудьте, что предметы, находящиеся там, будут использоваться автоматически — достаточно часто необходимо забираться в свой "мешок" и кликать мышкой в ожидании, когда произойдет реакция. Это надо всегда держать в голове. Так как разговаривать с другими персонажами придется очень много, по сути, в начале игры мы будем только и делать, как бегать от одного к другому за очередной порцией информации. А вот перемещаться по иному, чем обычным шагом, ваш прототип так и не научился, что очень раздражает.

Отдельно хочется отметить замечательно реализованный видеоряд и звуковые эффекты (прошу не путать с графикой игры!). Очень кинематографично, а что самое главное, подобные видеовставки происходят вовремя, увеличивая напряжение. Заставочные и промежуточные видеоролики стилизованы под кинематограф тридцатых годов. Создается странное ощущение, что все происходящее — это некий фильм ужасов, в который нам угораздило попасть. Когда персонаж подходит к месту, где ему грозит опасность или он уже напуган, то слышно, как его пульс учащается, а мир приобретает странные очертания. Потусторонние крики, вопли и шорохи с радостными пожеланиями поскорее умереть будут преследовать всю игру, налетая внезапно и исчезая, оставляя дрожать от внезапного приступа испуга. Как общий фон, они постараются ввести вас в состояние полной обреченности, внезапно меняясь, когда происходящее становится смертоносно опасным для вас.

Очень хороша проработка атмосферности всего творчества Лавкравта, в котором всегда царил тягчайший пессимизм к человеческой судьбе. В самом начале игры создатели честно предупреждают, что в игре содержаться сцены, которые могут травмировать детскую психику и вообще шокировать неподготовленного пользователя. Не спорю, в игре присутствует так называемый натурализм, и есть достаточно много моментов, которые можно назвать шокирующими..

А вот теперь я просто обязан перейти к недостаткам. Вообще-то, за такое, Господа Разработчики, в приличном обществе бьют по голове канделябрами! Я понимаю, что движок игры начинали разрабатывать почти шесть лет назад, а купить что-либо приличное не было возможности, особенно когда менеджеры по продажам спят и видят, как бы сбагрить долгострой с рук, и если уж не прибыль получить, то хотя бы свои деньги вернуть. Но оставить графику на уровне, по крайней мере, шестилетней давности, это уже слишком. Ну хотя бы косметические изменения внесли, шейдеров побольше добавили, что ли. Убогие текстуры, расплывающиеся при ближайшем рассмотрении, бедность полигонов и страшненькое небо — и этим вы хотели украсить Мир Лавкрафта? В графической реализации она проигрывает даже старичку "Проклятому" Баркера. Это самый большой минус игры, который отвернет от нее многих игроков. Так замечательная бочка меда получила нехилый привкус дегтя. О, эти многоугольные колеса, и модельки персонажей, не блещущие красотой. Разработчики честно пытались изобразить грязь, кровь, паутину, запустение, ползающих тараканчиков, разложившиеся трупы и препарированных, но еще живых людей (прошу опять прощения за натурализм), но все это представляется часто невнятным пятном или набором углов. Это просто убивает наповал.

А особенно циничным издевательством я считаю рекомендацию играть в темноте и одновременно предупреждение, что игра очень темная и "не все видеокарты это нормально будут отображать на мониторе"! Это как понимать? Бой в Крыму, все в дыму? Причем список видеокарт, с которыми могут быть проблемы, скромно замалчивается. Игра действительно темная, и первым делом мне пришлось выкрутить яркость на максимум как в настройках игры, так и в самом мониторе. И это помогало не всегда, и на некоторых участках приходилось буквально перемещаться на ощупь.

Хотя и в этом можно найти что-то хорошее — в наш век запредельных системных требований и жаждущих топовых видеокарт игр вряд ли найдется компьютер, который бы не подходил по системным требованиям для этой игры даже на высоком разрешении. Но сразу должен предупредить, что владельцев четвертых гефорсев ожидает разочарование. Подружить эту карту с игрой не удалось

5 6 7 8 9 10

Я специально не буду делать какого-то однозначного вывода, эта игра порадовала самым большим количеством "фишек" и новаций, вместе с тем вернув старый добрый жанр адвенчур на наши компьютеры, а с другой стороны, она имеет недостатки, на которые тоже нельзя закрывать глаза. О ней будут спорить до хрипоты, возносят и поливая грязью. Но одно могу сказать точно — о таких играх правильным будет ваше личное мнение после нескольких часов игры. Я привел лишь за и против, но окончательный выбор можете сделать только вы сами.

Андрей Вендиловский
Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт"
www.mediacraft.shop.by





ОБЗОР

Scratches

Жанр игры: *Horror Adventure*
Разработчик и издатель: *Nycleosys*
Количество CD: *1*
Похожие игры: *The 7th Guest, Jack the Ripper*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 800 МГц, видеокарта с 16 Мб памяти, 128 Мб оперативной памяти*
Рекомендуемые системные требования: *процессор с частотой 1,6 МГц, видеокарта с 32 Мб памяти, 256 Мб оперативной памяти*

Тишина играла на струнах лунного света. Тонкие ее переливы отдавались в ушах неестественно громкими вздрагиваниями моего трусливого сердца. "Тук..." Дверь, вытесанная из какого-то благородного дерева — кажется, это настоящий дуб — выглядела массивно и грозно. Моя рука скользнула по резным узорам дверной металлической ручки. Теплая. "Тук". Последняя оставшаяся спичка неровным пламенем освещала мое лицо. Интересно, каким меня сейчас видит темнота? Отчаянным ли? Напряженным? Или наоборот, спокойным, как лик буддиста, уже заимевшего билет в Шамбалу и теперь наслаждающегося последним просмотром достопримечательностей перед весьма долгосрочным отбытием?

Я перевел взгляд на картину, которыми были увешаны почти все стены этого проклятого дома. Нарисованная маленькая девочка, игравшая с пятнистой собачкой в салки, вдруг остановилась и, озорно надвинув шляпку с большим розовым бантом на лоб, исподлобья уставилась на меня в ответ. Я показал моей явной ночной галлюцинации язык, однако это не помогло. Она лишь отбросила мячик, и, уперев левую руку в бок, указала своим игрушечным пальчиком прямо на меня. Собачка залилась звонким лаем. "Тук!" Тишина испугалась меня и сбежала. Проклиная себя за излишнюю впечатлительность, я все-таки дернул за ручку двери, ставшую вдруг обжигающе холодной.

Дверь легко и почти беззвучно открылась зияющей чернотой подвала. Пасть готовилась принять свою давно ожидаемую жертву. Я готов поклясться, что шорох, разбудивший меня, был едва слышен внизу. Это весьма рискованно — идти туда, в абсолютную темноту, не зная, что может ожидать меня. Наверняка, профессия писателя ужастиков считается одной из самых вредных для жизни: слишком часто суется нос туда, куда его не стоило бы совать ни при каких обстоятельствах. Но, может, поэтому еще не потерян интерес к жизни?

Я сделал шаг на первую ступеньку, обильно чихнувшую пылью. Пасть закрылась.



Высохшее печальное дерево прекрасно гармонирует с разбитыми кашпо, мертвыми кустарниками и прочими признаками забытости и опустошенности.



Это мило улыбающееся тельце — не что иное, как останки мисс Блеквуд, жены хозяина дома. Заметьте, это одна из немногих сцен игры с участием трупов в главной роли.

По статистике, созданной творцами жанра "хоррор", самыми благоприятными условиями для проживания привидений являются большие заброшенные особняки времен XVIII-XX веков. В каждом из них — обязательно труп уборщицы, замурованный в стену спальни для гостей, фамильные драгоценности на пару миллионов, спрятанные в углублении пола под ножкой хозяйской кровати, а также призрак тещи хозяина, обитающий на чердаке, откуда каждую ночь невыносимо пахнет свежеприготовленными блинами с гусиной печенью. В такие дома тянет в основном неудачников и сумасшедших: первых — для того, чтобы разгадать тысячу тайн дома и чудесным образом снять с себя проклятие Фортуны; вторых же некие таинственные силы притягивают для создания дополнительных загадок и интриг, которые потом обязаны будут решить первые. Кто-то назовет данный подход штамповкой, а кто-то — классическим способом создания атмосферы. Это дело, конечно, личное. Но как быть с историей, в которой мистика филигранно балансирует на грани с реальностью? В которой все штампы успешно конвертируются в удачные находки и не вызывают рези в глазах своим присутствием? Где практически невозможно отличить обыденную реальность от потустороннего мира? Да и реальность ли?

Не спрашивайте меня.

Действительно, откуда мне-то знать?

Эволюция страха

Майкл Артат, начинающий писатель-самородок, внезапно потерял вдохновение после выхода своей первой книги. И пускай бы не беспокоился по сему поводу, да только подпись на соглашении о выпуске в скором времени нового романа уже поставлена, и редактор каждую ночь является к нему во сне с тонкими намеками о том, что, де, не мешало бы все-таки приняться за работу. И о чудо! Внезапно рождается сюжет, история обретает видимые очертания, да и лица персонажей превращаются из расплывчатых клякс в изящно исполненные портреты. Одна лишь проблема встает перед автором: концовка. Идей по поводу нее — ровно ноль. В голову лезут лишь банальности и плагиат, но стойкость принципов и здравый смысл не позволяет опуститься до их использования. Что же делать? И тут на помощь приходит старый товарищ Джерри, человек, умеющий сделать деньги из всего, что попадется под руку. Даже из старого полузаброшенного дома, который он выкупил по грошовой цене у какой-то компании по торговле недвижимостью. "Считай это подарком для того, чтобы ты смог окончить свою книгу, — говорит товарищ и через несколько фраз добавляет. — Ты ведь не забудь, что всеми найденными ценностями мы делимся 50\50." И тебе, Джерри, спасибо за твое бескорыстие. Век будет помнить тебя друг твой Майкл, вместе с домом получивший бесплатный бонус в виде настоящей армии скелетов в шкафах прежних обитателей особняка.

Надо отдать должное — имение действительно потрясает. Эдакий призрак архитектуры викторианской эпохи: с витражами, башенками и кучей комнат. Нежилых, естественно.



Единственные работающие в доме часы стоят в прихожей. Право слово, легче от их заискивающего тиканья точно не становится.



Особняк Блеквудов зловеще подмигивает пустыми глазницами окон: у него явно имеются какие-то планы на вас.

Часовня, оранжерея, семейный склеп, отсутствие электричества, воды и здравомыслящих живых людей поблизости прилагаются. Монументальность особняка и насыщенность его мелочами, тонко вплетающимися в тяжелую и липкую атмосферу накатывающегося страха, потрясает. Стены увешаны действительно профессионально выполненными картинами, заставляющими искренне усомниться в искусственности их происхождения. Большие комнаты обставлены весьма богато, от ощущения пустоты не остается и следа. Местная библиотека наполнена такими образцами "классики жанра", как, например, труды Г. Лавкрафта, "Некрономикон", а заодно здесь имеется и легкий авторский стеб Nycleosys над своими конкурентами — позиционируемая Майклом как чрезвычайно скучное чтиво книга "The worlds of Myst". Но все это — лишь дневное лицо дома. В темноте вещи всегда выглядят немного иначе...

Тени исчезают в полночь

Страх, холодный и мерзкий, проникает за воротник. Щекочет нервы. Тихо рыдает на чердаке подсознания, слезами затопив последние остатки здравого смысла, слишком необходимого в данной ситуации. Ночью дом преображается. Он выпускает на волю тишину, которая заполняет все свободное пространство, и звуки ваших шагов, скрип открываемых дверей и таинственные шорохи становятся бесполезными и пустыми звуками. Неестественными.

Звук в игре действительно потрясает. Именно он создает половину той атмосферы, в которую с головой окунаются игроки. Scratches на самом деле учит принципу "Слушай тишину". Как музыку — тонко и со вкусом, отпивая маленькими глотками, словно дорогое бургундское вино. Хотя и музыкальное сопровождение у игры имеется. Причем, как минимум, хорошее. Легкие пассы смычка по струнам виолончели, тихие переборы клавиш фортепиано — для нагнетания атмосферы. И непонятное дребезжание целого ансамбля, холодное и серое, как осеннее небо за бесцветным стеклом, — для немедленного использования на психике играющего постепенно растущего противного сгустка из ожидания и напряженности.

Ведь на самом деле пугают здесь не сильно. Пару ночных видений, полуистлевшие трупики в гробах — и почти никакой крови, оторванных конечностей и трехглазых домовых, с гиканьем выползающих из-под кровати. Здесь атмосфера куется аккуратно, точечными ударами Левши, приваривающего к блохе платиновую подкову. Только бы не промахнуться, не свалиться в порядком опостылевшую пошлость и грубость. Не промахнулись. Обошлось.

Вы еще не забыли, что мы имеем дело с квестом? А значит, именно загадки должны быть неотъемлемой частью игрового процесса — и в глаза сразу же бросается подход разработчиков к созданным паззлам. Запомните имена Ваших самый главных друзей — Дедукция и Индукция. Без них — никуда, ибо в Scratches очень мало задач, на ход решения которых имеются хоть какие-то намеки. Ведь, когда вся нагрузка на решение падает на плечи игрока, даже особняк может показаться дворцом. Относительно размеров, конечно же. Вот и получается, что, не облазив каждый уголок и не осмотрев каждый предмет, очень легко застопориться на одном месте. Даже, я бы сказал, слишком легко. Кроме упомянутой сложности, у игры есть и более откровенный минус — неочевидность необходимых действий. Например, никто не укажет на то, что игровой день закончен и можно спокойно отправляться спать. И вас вряд ли проинформируют о том, что нужная для расследования информация хранится в стопке газет на чердаке, куда мы совсем не собирались идти. Эти вещи раздражают — в остальном же нужно просто быть максимально внимательным к мелочам. И вам воздастся.

Логичность загадок не поддается сомнению. Здесь нет замков, которые открываются оттого, что вы зажгли огонь или закрыли окно на втором этаже. Множество предметов, под конец игры засоряющих инвенторий и не исчезающих после первого использования, могут даже и не понадобиться на протяжении дальнейшего прохождения. Но это на самом деле логично — ведь никогда нельзя угадать, пригодится ли нам этот ржавый болтик при решении Самой Важной загадки в самом конце игры? Вот именно — а вдруг? Все ведь может быть.

Инородные тела

К сожалению, от штампов убежать не удалось. Подвал дома так и остался самым страшным местом на Земле, сюжет в лучших традициях оставляет после себя целый томик вопросов "на вторую часть", а наличие потайных комнат и страшных африканских масок, определенно играющих какую-то роль в происходящем, уже совсем не удивляет. Или все-таки маски тут ни при чем? Авторы очень красиво ушли от некоторых избитых сюжетных и паззловых приемов, накинув на них плащ-невидимку из фантазии и юмора. Например, седая как мир загадка про ключ, торчащий с другой стороны двери. Действия почти машинальны — подложить под дверь газету, шилом протолкнуть ключ и вытянуть газету с ключом наружу. Так еще небезызвестный Холмс поступал. Все просто. И только ехидный комментарий Джеймса "Черт, ключ не пролазит. Больше никогда не поверю этим фильмам про детективов" спасает положение. Это уже не штамп, а пародия. Тонко сделано, ничего не скажешь.

Передвижение по локациям осуществляется банальным кликами и последующим перемещением на новую статичную локацию. Двигаем курсор к краю экрана — и взгляд главного героя послушно скользит за движениями мышкой. В этом-то и заключается основная сложность — очень просто пропустить какую-нибудь деталь, которая находится прямо над головой Джеймса или где-то под ногами. Еще раз повторюсь — будьте внимательны, здесь это самое главное.

Движок же игры абсолютно стандартен для игр данной бюджетной категории. Слегка размытые статичные задние планы, по которым перемещение происходит мгновенно, безо всякой анимации. Для открывающихся дверей и других событий, в которых присутствует анимация, запускается отдельный ролик как бы "внутри игры". И пусть прорисовка мелких деталей действительно красива и скрупулезна — графическая отсталость движка слишком очевидна даже при условии влюбленности в саму игру. Девиз разработчиков "Keep it simple" прекрасно характеризует картинку, разворачивающуюся на экранах. Просто, но с душой. Словно так и надо было.

5 6 7 **8** 9 10

Как показывает практика, большой талант сейчас способен сотворить гораздо больше чудес, чем громадные деньги. Наверное, Scratches было суждено родиться именно от рук всего трех людей — трех, несомненно, оригинальных и креативных личностей. Сотворить интригующий сюжет, завернуть его в кисло-сладкую атмосферу одиночества и изящно прикрасить его загадками оптимальной сложности — сотворить это оказалось не так уж и просто, но все же возможно. Все недостатки данного проекта укладываются в само определение Scratches: "современная интерпретация классики". И ведь действительно, по всем законам жанра страху всегда нужно иметь очень много места для существования. Именно поэтому он так любит селиться в пустых особняках.

Kirmash

Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт"
www.mediacraft.shop.by

ОБЗОР

Crashday

Жанр: *arcade/racing*
Разработчик: *Moon byte Studios*
Издатель в СНГ: *"Новый Диск"*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 CD/DVD*
Похожие игры: *Destruction Derby 1-2, FlatOut, Carmaggedon*
Минимальные требования: *CPU 1.5 Ghz, 512 MB ОЗУ, 3D-ускоритель с 64MB памяти (GeForce 4MX не поддерживается), 1 Гб на винчестере*
Дата выхода локализованной версии: *30 марта 2006*







Видели когда-нибудь крушение поезда? Локомотив мчится на всех парах по своим паровозным делам, внезапно случается форс-мажорное нечто — и вот, под молодецкое "ух!" огромная махина начинает распадаться на миллионы деталек. Дикий скрежет, клубы пепла и пыли, летающий металлом, секундное затишье... И восторженные крики "вау!" беспардонно заглушаются набирающим силы фейерверком!

Crashday — игра отнюдь не про поезда, но разворачивающаяся на экране визуальная вакханалия на счет "раз" затмит все известные человечеству крушения, а количества отлетающих от местных болидов деталей с лихвой хватит не то что на поезд — на полноценное депо. Не реалистично, говорите? Просто забудьте это глупое слово.

Блестящие

Машина здесь не роскошь, и даже не средство передвижения. Хэтчбеки и седаны, спорткары, классические авто и армейский грузовик, общей сложностью 12 штук, лучше всего справляются с одной ролью — в них можно выживать. Гибкая система апгрейдов тому прямое доказательство: спартанская сдержанность в области украшательств компенсируются возможностью повесить дополнительную броню, усиленный бампер и пару пушек. Вы не подумайте, никто не запрещает потратить немногочисленные финансы на визуальный тюнинг, но после лобового столкновения с ракетой типа "земля-земля" раритетный капот и виниловые наклейки слишком трудно будет рассмотреть в груде металлолома.

Впрочем, и без вашего вмешательства потенциальные крепости на колесах радуют глаз. Пускай, моделям частенько не достает полигонов, но стараниями дизайнером, не поленившихся "отполировать" машины пиксельными шейдерами, выглядят они просто шикарно.

На лицензирование известных марок авто не ушло ни копейки, но в местном Judge без труда узнается Lamborghini Diablo, a Wreckler как две капли воды похож на визитную карточку американской армии — Hammer.

Хотя уже на первых секундах заезда всякая разница между болидами стирается — лишние детали отваливаются в буквальном смысле на глазах, а перед Кольтом (который здесь небезосновательно заменен миниганом), как известно, все равны.

On my truck to hell

Игровые режимы — натуральное безобразие.

Bomb Run — казалось бы, аналог обычных кольцевых гонок, если бы не одно "но": к крыше каждого автомобиля прикреплена бомба, загадочно подмигивающая красным "глазком". Тюнинг, скажете? Стоит сбросить скорость ниже заявленного минимума (который, по сути своей, константой не является и непрерывно растет с каждым намотанным кругом) — и все, тушите свет, одним нерадивым гонщиком на трассе становится меньше.

Казалось бы, что может быть проще, чем проехать по чекпоинтам со смайликом-переростком на крыше? Да ничего, если только вы не играете в Hold the Flag. Но если вас угораздило... Полдесятка разъяренных противников на скоростных минитанках уж точно не дадут соскучиться. Это при условии, что у вас есть, что украсть. А если нет? Жертва мгновенно превращается в охотника. Одним быстрым взглядом оцениваем положение супостата по радару, догоняем, подрезаем, отбираем вожделенный флаг, остервенело стучим по "нитро" — и метеором ревемся к финишу...

За считанные метры от апогея стремлений, чекпоинта, в гости к кузову вашего кара прилетает незваная ракета: болид, раздосадованный таким событием, мимо вашей воли подскакивает в воздух, чтобы, подчиняясь злосчастным законам физики, приземлиться где-нибудь в другом конце карты. Флаг достается противнику, жертва в вашем лице снова становится охотником — и цикл, такой безбашенный и азартный, повторяется снова и снова.

Нельзя обойти вниманием и Pass the Bomb — еще одну забаву с C4. Здесь взрывной подарок всего один, и каждый участник смертельного шоу спешит поделиться им с ближним (и даже с дальним — нитро-то бесконечное, а карты не очень обширные, так что далеко убежать никому не удастся, и вниманием никого не обделят). Таймер на бомбе беспрестанно тикает, а выигрывает тот, кто отдаст последний "пасс" — за это дается целых три победных очка, тогда как пассивным участникам заезда достается всего одно. Вот и думайте, что лучше: подхватить бомбу за несколько секунд до бадда-бума и с ошеломляющей быстротой передать ее динамично выбранному козлу отпущения, рискуя взорваться в любой момент, или же шарахаться от каждого встречного авто в надежде остаться целым до конца раунда и получить пускай одно, но все-таки очко.

Нечто похожее на Stunt Show наблюдалось в небезызвестном FlatOut`e. Карты для этого игрового режима представляют собой нагромождение гигантских рамп, трамплинов и препятствий. Недостроенные мосты, туннели, предоставляющие возможность проехаться по потолку, овраги и ухабы — все это здесь. Оформить максимум самых безумных трюков и к чертям собачьим раздолбать автомобиль — только лишь для того, чтобы получить визуальное наслаждение. Stunt Show, понимаете ли.

Ну а Wreckling можно описать всего тремя словами — "дезматч на колесах". Выбираем самую быструю/выносливую (напрямую зависит от стиля игры) тачку, цепляем миниган на крыло и ракетницу на кузов — и вперед, нести добро и справедливость. Безжалостный расстрел из пулемета, ракетные атаки исподтишка, гонки на выживание и подвиги Гастелло, когда кончается последний патрон... Зачем я вам это рассказываю, вы и сами все понимаете.

Правда, грустно осознавать, что все новое — это хорошо забытое старое. В том же Destruction Derby середины прошлого десятилетия было почти все то же самое, и уж явно не хуже. Ну а Carmaggedon, с легкостью сочетавший в себе все вышеперечисленное, давал куда больше куда более аппетитных возможностей. Ностальгия...

Вдребезги

Конек Crashday — это аварии, пленяющие взор своей проработанностью и дикой красотой. Забудьте монолитные гробы на колесах из всяческих "андеграундов": здесь каждый заезд — это натуральная литургия богу разрушения и панихида по здравому смыслу. Безобидные царапины со перерастают во вмятины, кузов автомобиля начинает нездорово ассоциироваться с портативным аэропортом — каждую секунды с него взлетают все новые и новые детали, в горячке заезда возомнившие себя лишними. Описывать это — занятие до ужаса неблагодарное. Отсутствие сохраняемых реплеев смело можно было бы счесть подлостью и личным оскорблений, но беспокоиться не стоит — all including, господа.

К сожалению, AI противников, сталкиваться с которыми придется в прямом и переносном смысле, вызывает больше всего нареканий. Да, враги не ниспадают до броуновского движения, но и умом отнюдь не блещут. Пренебрегают нитро, идут на лобовые атаки в самых неподходящих для этого ситуациях и не представляют ровным счетом никакой угрозы в гонках. Доходит до абсурдного: борьба чаще всего идет не с чем-нибудь, а с таймером — и вовсе не за жизнь, а лишь за бездушные секунды.

Число 24, а именно столько заездов предстоит провести в игровой кампании, в других условиях показалось бы оптимальным количеством. Но только не в Crashday. За отсутствием реальной конкуренции со стороны компьютера игру вполне реально пройти за один (sic!) вечер. "Final battle", искусственно растянутый на целых десять минут — это откровенный фарс, обличающий всю бесперспективность искусственного интеллекта. Не помогают ботам даже стебарьские ники типа "Исаак Н", "Джордж Буш" или "Эмметт Браун" (кто не в курсе, последний — до ужаса символичный персонаж, изобретатель машины времени из культовой кинотрилогии "Назад в будущее").

Let`s rock!

Удержаться от все новых и новых сравнений с FlatOut просто невозможно — разнообразие и неожиданная качественность буйных трэков из этой финской игры на голову опережает музыкальные дорожки Crashday`a. Язык не повернется назвать местную музыку плохой, но и образцовой для жанра она явно не является. Всего 16 песен, представляющих лишь два музыкальных направления, Rock и расплывчатое Electronic — это слишком мало, да и вряд ли сможет удовлетворить вкусы всех игроков.

Например, в заездах на время играют исключительно не самые энергичные техно-мотивы, тогда как что-нибудь озорное-панковское было бы куда уместней.

Единственное достоинство OST — все песни лежат в папке "Music" в обычном mp3-формате, так что если вдруг зацепит — слушайте до изнеможения.

Out of car

Пейзажи за окном — тема для отдельной долгой беседы. Воспитательной. С разработчиками. Картонные деревья, неестественные солнечные блики, спрайтовые взрывы, размытые текстуры — все это и многое другое собралось на диске с игрой. При этом освещение недвусмысленно намекает на HDR (High Dynamic Range — освещение с высоким динамическим диапазоном), модели машин — бесподобны. Больше ничего высокохудожественного здесь просто-напросто нет.

То ли стервозный издатель брызгал слюной прямо на мозг, то ли кроссплатформенность сказывается — но выдаваемая на экран картинка оказалась средней во всех смыслах, а рекомендованные системные требования — завышенными раза этак в полтора.

Халтуря, разработчики, наверное, понадеялись на царящие в игре высокие скорости, бесконечный запас нитро и вечно тикающий таймер бомбы, которые в комплексе просто не дают как следует осмотреться. И знаете, что? Они не прогадали.

5 6 **7** 8 9 10

Низкий AI, средние графика и саундтрэк, скоротечность, сыроватый игровой код — вполне достаточный балласт для игры, которой суждено пойти на дно. Но Crashday — не такая. Ее еще доведут до ума патчами, игровая картинка в динамике достаточно хороша, никто не запрещает включить родной Winamp, а битье глупых ботов с чистой совестью можно и нужно променять на живых противников и сетевые баталии. Хорошо, но мало...

TraiL

ОБЗОР

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II



Жанр: *RTS*
Разработчик: *EA Los Angeles*
Издатель: *Electronic Arts*
Количество дисков в оригинальной версии: *2 DVD*
Похожесть: *The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth, WarCraft III*
Системные требования: Pentium IV-1.6 GHz, 512 Mb RAM, 128 Mb 3D Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card, 6 Gb Hard Disc Space
Локализатор/издатель: "СофтКлаб"

"Властелин Колец" недаром привлекает внимание миллионов по всему миру. Вселенная, созданная Толкиным, проработана до мелочей и наполнена жизнью. А уж после выхода фильма, снятого талантливейшим Питером Джексоном, популярность Средиземья достигла апогея. Естественно, что пока ажиотаж не схлынул, разработчики компьютерных игр стараются выпустить как можно больше проектов. И одним из них стал The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II, разработанный в недрах Electronic Arts студией EA Los Angeles.

Первая часть игры, вышедшая полтора года назад, была и похожа и непохожа на классические RTS одновременно. С одной стороны, строительство базы и армий никуда не делось, а с другой — некоторые моменты заставляли игроков удивленно пожимать плечами. Например, строить можно было только на специально отведенных для этого площадках, остальная часть карты предназначалась лишь для битв между войсками соперничающих сторон. Отклики на такую идею были весьма противоречивыми, и, видимо поэтому, разработчики решили забросить попытки придумать что-то свое и вторую часть делали, сообразуясь со стандартами и традициями жанра.

Да, дамы и господа, теперь при строительстве базы мы не ограничены географически. Где захотим, там и поставим крепость, казармы, башни — лишь бы денег хватило. На деле, это придало игре большую глубину, открывая ранее недоступные тактики. Никто больше не мешает создать в неприметном уголке карты побочную базу, которая станет местом для отступления войск в случае поражения на главном направлении. Впрочем, все это полезно, но не критично, так как Battle for Middle-Earth II рассчитана больше на атаку, чем на оборону, и выиграть, отсиживаясь за стенами, не получится.

Зданий различного назначения стало больше, но не намного. И действительно, зачем отходить от привычного набора строений, знакомого по многим другим играм и великолепно себя оправдавшего?.. Единственное, что стоит усвоить — экономическая система была переделана. Ресурс у нас один, и добывается он обычно шахтами, фермами, деревьями и прочими аналогичными зданиями. У каждой шахты свой радиус действия, с которого она собирает ресурсы. Желательно не ставить в этом радиусе другую шахту, потому как она будет работать со сниженной эффективностью. Это приводит к необходимости растягивать по карте экономически важные здания, и так как прикрыть их все оборонительными постройками будет сложно и дорого, служит еще одним доводом в пользу строительства наступательной, а не оборонительной армии.

Разработчики наверняка поиграли в Stronghold 2, чему свидетельством стало возросшее количество возможностей по постройке оборонительных сооружений. Стены можно возводить где угодно, оснащая их дополнительной обороной, в духе баллист и прочих полезных штучек.





При желании можно даже отгрохать настоящий замок, со всеми его атрибутами — всякими там "коридорами смерти" и высоченными стенами. Вот только смысла в этом немного. Например, для гоблинов нет занятия интересней, чем перелезть через стену, вставшую на пути. Те же, кто не может карабкаться по камням, рискуя в кровь сбить пальцы, подтащат осадные орудия и расправятся с неожиданным препятствием. Достаточно одного пролома средних размеров — и крепость уже перестанет быть грозой окрестностей, пропустив вовнутрь орду размахивающих мечами пехотинцев, грозящихся порешить всех и вся. А стоит полноценный замок очень дорого, на те же деньги можно создать огромную армию, способную атаковать и разбить оппонента в открытом бою. Впрочем, быть может, мы еще увидим в игре стратегию, основанную на обороне, после какого-нибудь патча.

Сюжетная линия сиквела уводит нас от событий трилогии "Властелин Колец" на север Средиземья. Там развернулись ожесточенные бои между орками и Свободными народами (эльфами, людьми и гномами) за контроль над регионом. Разработчики создали две кампании, по одной за Свет и Тьму. И если Светлая кампания близка к происходившим в Третью эпоху событиям, то Темная основана на альтернативной реальности, где орки сумели переломить ход войны и подчинили себе эльфийские леса и гномьи подземные города. А в финале каждой кампании нас ждет решающий штурм последней твердыни противника. В принципе, сюжет нельзя отнести к выдающимся, такую историю можно придумать за несколько дней. Плюс к тому, он полон несуразностей. Чего только стоит дракон, с которым приходится сражаться гномам (последний представитель этой расы был убит за несколько десятилетий до описываемых событий). Зато сюжетная линия может похвастаться динамичностью, в некоторых миссиях игрока даже искусственно подгоняют, чтобы он не засиживался на одном месте. Наверное, потому, что атакующая составляющая в Battle for Middle-Earth II выполнена действительно неплохо.

Рас в новой игре стало шесть штук (Эльфы, Люди, Гномы, Мордор, Изенгард и Гоблины). У каждой свой набор юнитов (люди предпочитают кавалерию, гномы — пехоту с большим количеством хитов, эльфы — лучников), хотя с балансом дело туговато. Среди воинов попадаются совершенно никудышные экземпляры, зря только отнимающие очки лимита командования, а есть суперсолдаты, в одиночку расшвыривающие толпы врагов. Правда, последние стоят очень дорого, и противник может вас "шапками закидать", пока построится какой-нибудь мумак. Хорошо хоть, скорость строительства в игре не самая медленная, иногда можно даже успеть нанять отряд до того, как разрушат ваши казармы.

Войска по-прежнему ходят отрядами (в одиночку им слишком скучно, наверное). Каждый отряд может подрасти в уровнях и прикупить себе новое оружие или броню (если, конечно, у вас деньжат достаточно), и все они имеют сильные и слабые стороны. Так, бросать кавалерию на копейщиков — гиблое дело, только людей (орков, гоблинов — нужное подчеркнуть) потеряете. Зато лучников всадники разгонят в мгновение ока. Ну а для большей эффективности в сражениях можно применять боевые построения. Поставили воинов, как считаете нужным, и отправляем в бой. Правда, эта благодатная идея так и осталась недоработанной — уж очень любят солдаты нарушать строй, считая, что в атаку надо идти со своей обычной скоростью. Порой это оправдано, но чаще заканчивается бесславным разгромом армии еще на подступах к вражескому городскому центру.

Нельзя сказать, что AI особенно умен (хотя и овладел в совершенстве "партизанской" тактикой наскоков). Он часто поддается на трюки игрока. Отвлекли внимание компьютера на побочном фронте, а сами наступаете с другой стороны главными силами — и вот уже цель атаки в пределах видимости и сейчас будет уничтожена. Главное — собрать ударный кулак и не растратить его в бессмысленных перемещениях по карте и мелких стычках. Использовать для разгрома соперника можно еще и героев, которые по-прежнему остаются супероружием.

Количество героев во второй части игры значительно возросло. Каждая раса получила их где-то по пять штук, причем персонажи не равноценны между собой.

См. страницу 15

ОБЗОР

Galactic Civilizations II: Dread Lords

Жанр: *глобальная стратегия*
Разработчик: *StarDock*
Издатель: *2K Games*
Похожесть: *Galactic Civilizations, серия Master of Orion*
Количество CD в оригинальной версии: *2*
Системные требования: *Pentium III-600 MHz, 128 Mb RAM, 64 Mb 3D Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card, 1.1 Gb Hard Disc Space*
Название локализации: *"Космическая федерация II"*
Локализатор/издатель в СНГ: *Snowball/"1C"*

Пессимисты постоянно твердят нам о том, что жанр глобальных космических стратегий умирает. Серия Master of Orion выродилась на третьей части, нет больше Imperium Galactica, Pax Imperia или Remember Tomorrow так и не смогли реализовать заложенный в них потенциал. К счастью, есть и вторая категория людей — оптимисты. Они указывают на однозначный успех Galactic Civilizations от Stardock. И действительно, эта игра подхватила пошатнувшийся флаг и гордо пронесла его по компьютерам геймеров, став одним из лучших проектов жанра. Но всему когда-то приходит конец, и настает время уступать место молодым. В качестве такого "молодого", претендующего на венок победителя, выступает вторая часть этой стратегии — Galactic Civilizations II: Dread Lords.



Идеальное продолжение должно сочетать в себе две вещи. Первое — сохранившиеся традиции и геймплей оригинала. Второе — массу новых "фишек", призванных завлечь игроков, ранее не знакомых с серией. Будьте уверены, все это в Galactic Civilizations II есть, и сейчас вы сами в этом убедитесь.

Разработчики добавили ряд игровых рас и полностью сменили концепцию выбора сторон. В оригинале приходилось играть только за людей, "молодежь" Галактики, но сейчас ситуация изменилась. Любая раса доступна геймеру, так что поклонники дренжинов или алтариан щедро вознаграждены за годы ожидания. Ну а тем, кого не устраивают предлагаемые варианты, рекомендуется сотворить что-то свое, используя встроенный редактор народов. Так как способностей у рас масса, создать можно все, что угодно, — от товарищей, на вооружении которых будут состоять сверхмощные корабли, до миролюбивого народа, предпочитающего неторопливую культурную экспансию. Лучше всего, конечно, уже на этой стадии определиться со своими планами на партию, чтобы потом не было мучительно больно за прожитые игровые недели.

В Galactic Civilizations II есть кампания, которую даже можно назвать нелинейной (поражение в одной из миссий вызовет альтернативное продолжение истории). Она расскажет о последствиях гражданской войны между расой Предтеч, произошедшей тысячелетия назад. Но кампания, увы, одно из слабейших мест игры. Мастеров сюжета среди разработчиков явно не нашлось, и пришлось довольствоваться стандартами и штампами. Хотя здесь есть и светлое звено — концовка получилась оригинальной и неожиданной (поиграете — поймете, о чем так говорю).

Но какова бы ни была кампания, 90 и больше процентов времени игроки проведут, проходя свободные карты. Существует масса настроек, позволяющих задать интересующие вас начальные условия. Тут и размер галактики, и частота "выпадения" обитаемых планет, и даже скорость развития технологий. Условия победы остались неизменными с первой части — их по-прежнему четыре (военная, дипломатическая, культурная и технологическая). Можно настроить также сложность игры и количество цивилизаций-соперников. Новичкам не рекомендую поднимать сложность выше Beginner, можно крупно "обломать зубы" об оппонентов. Ну а те, кто уже сыграл пару партий, наверняка насладятся способностями AI на уровнях повыше.



Игровая карта переехала в 3D и значительно изменилась внешне. Отныне на ней изображены не только звезды, но и планеты со спутниками. Причем в максимальном приближении можно даже разглядеть особенности планетарного рельефа (приглядитесь к Земле — и вы заметите, к примеру, Северную Америку). Но главное следствие таких изменений — больше нельзя "застолбить" звезду, послав к ней всего лишь один корабль-колонизатор. И две расы до поры до времени могут делить между собой одну солнечную систему (получится такое соседство мирным или не очень, никогда нельзя знать наверняка).

Начав играть, вы непременно заметите и одну особенность, перекочевавшую в проект из серии Civilization. Отныне у всех звездных государств есть границы, показывающие сферы их влияния. Идея это еще не доработана до конца, она призвана демонстрировать ваше влияние да еще играет определенную роль в дипломатических отношениях.

По-прежнему для колонизации планет надо отправлять специальные корабли с поселенцами. Сама концепция строительства зданий претерпела такие изменения, что качество планеты вышло на первое место при оценке ее важности. В самом деле, именно от него зависит количество площадок, на которых можно вести строительство зданий. Даже самая пригодная для жизни планета не способна построить все, так что волей-неволей придется заняться "распределением ролей". Где-то будет исследовательский центр, а передовым планетам придется стать базами для кораблей. Выбор зависит не только от звездной географии, но и от самих площадок для постройки. Некоторые из них помечены специальными значками и дают бонус, например, к исследованиям или производству продуктов питания. Возводить на них здания "неподходящего" назначения — непозволительная роскошь для будущего "Императора всея Галактики". Так что будьте внимательны!



Кстати, без продуктов питания теперь не обойтись, если вы хотите поднять население планеты до приемлемого уровня. Впрочем, делать это вовсе не обязательно, вполне можно и забросить сельское хозяйство, но на ключевых планетах рост населения все равно важен, ведь люди (нелюди) нужны для создания кораблей с переселенцами или транспортов с десантом. А на карте стали видны не только планеты, но и торговые пути (наподобие того, как это сделано в серии Total War). И расам, занимающимся рейдерскими операциями, теперь проще выяснить, куда отправлять корабли-корсары.

Помните, мы говорили о "конструкторе" рас? Есть в Galactic Civilizations II и редактор "покруче", предназначенный для создания звездолетов. Выбираете подходящий корпус и подключаете к нему двигатели, оружие, броню, специальные модули. Но главная прелесть в том, что кораблям можно менять внешний вид. Огромное количество всяческих "финтифлюшек" дает возможность создать практически все, что угодно — от кораблей из "Вавилона-5" до TIE-Fighter из "Звездных войн". Многие игроки даже проводят в редакторе больше времени, чем в игре, и выдают настоящие шедевры. Чего только стоит корабль, по внешнему виду неотличимый от трансформера из одноименного мультфильма.

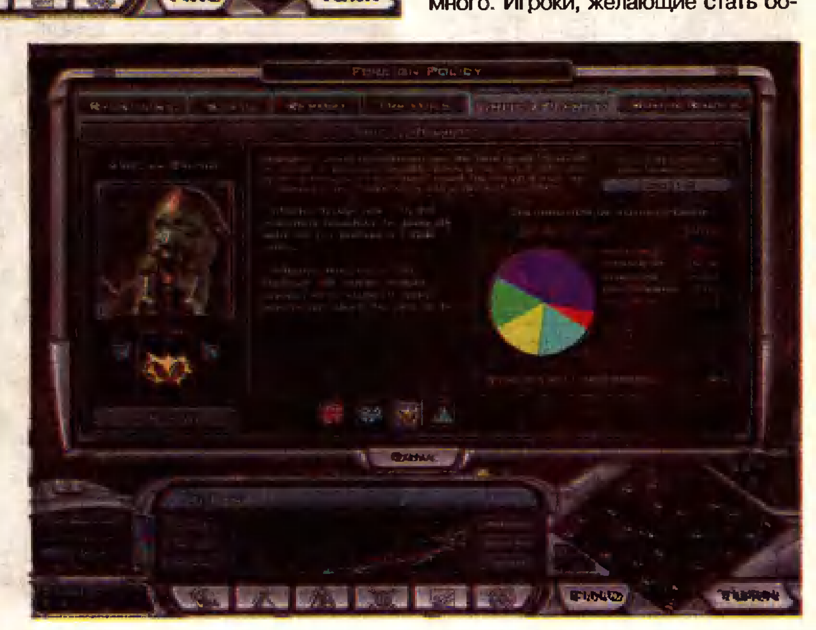
Заглядывать в редактор рекомендуется с самого начала. Еще до первого хода обычно удается создать корабль-колонизатор лучший, чем предлагаемый игрой. Периодически проекты можно обновлять, удаляя устаревшие, а старые корабли на галактической карте апгрейдить до новейших экземпляров. Помните только об одном — надо быть предельно внимательным, собирая новый звездолет. А то был у меня один случай, когда до зубов вооруженные крейсера с мощнейшей броней оказывались бессильны перед противником. И только тщательный их осмотр показал, что по ошибке был выбран корпус с минимальной прочностью, поэтому их и убивали.

Впрочем, проблемы в боях могут возникнуть и по другой причине. Отныне есть три типа вооружений и столько же типов брони, от них защищающей. Поставить все на один корабль вряд ли удастся (по крайней мере, в начале и середине партии), а принцип "камень-ножницы-бумага" добрался и до Galactic Civilizations II. И гордый флот, которые только что шел от победы к победе, может оказаться бессильным перед сошедшими со стапелей кораблями противника, заточенными под сражения именно с вами.

Увы, но управлять боем (как наземным, так и космическим) нам по-прежнему не дают. Да, рассматривать сражение можно с разных ракурсов, но все эти выстрелы или запуски ракет несут скорее эстетическую ценность. Так же, как и столкновения пехоты с бронетехникой. В битве, кстати, учитываются не только характеристики кораблей, но и случайные факторы. Что ж, будем надеяться, что хотя бы в Galactic Civilizations III можно будет лично командовать войсками на поле боя. Хочу еще отметить, что появились точки сбора для флотов, и больше не надо лично отдавать приказы каждому истребителю.

Дипломатия не сильно поменялась — увидев экран во второй части, вы обязательно вспомните первую. Можно меняться всем, чем угодно, от технологий до очков влияния и звездных систем. Разрешается даже требовать дань или дарить подарки. И самому их получать — компьютерные игроки не откажутся помочь союзнику в трудную минуту. Успех переговоров зависит от мировоззрения сторон — договориться "злым" народам с такими же "плохишами" проще, чем с нейтралами или добряками. Впрочем, заключить союз можно со всеми, вопрос в том, сколько сил и средств придется затратить.

Технологий в игре до неприличия много. Игроки, желающие стать бо-



гами (то бишь, выиграть научным способом), должны будут немало попотеть, прежде чем им это удастся. На мой взгляд, стало чуть сложнее ориентироваться в ситуации из-за возросшего объема знаний, но новое отображение технологического древа окажет посильную помощь.

Полностью переделаны космические станции. Если раньше каждую из них можно было развивать в любом направлении, то теперь извольте сразу выбрать специализацию. Есть военные, торговые и культурные станции, а также добывающие комплексы, приносящие доход от разбросанных по карте там и сям специальных ресурсов. Выбирая тип станции в самом начале, вы определяете направление ее развития в будущем. Причем у всех их строго ограниченный радиус действия, вне которого станция бессильна. С другой стороны, строить можно и на вражеской территории (в пределах "видимости" от другой своей станции), так что ограничение на радиус не так уж и критично.

Искусственный интеллект в Galactic Civilizations II — один из лучших за всю историю стратегий. Он может помогать вам, будучи в союзе, или нанести неожиданный удар, когда вы этого никак не ждете. Стоит оставить оголенным один из флангов, бросив все корабли на войну с одной расой, — будьте уверены, вторая не замедлит "зайти на чашку чая" в компании пары-тройки линкоров. AI способен разгадывать планы игрока и не попадется на трюк со сбором якобы дружественного флота прямо у него в системе. А выиграть на максимальной сложности с большим числом противников получится лишь при сочетании полной концентрации внимания, исключении даже малейшей вероятности ошибки и удаче.

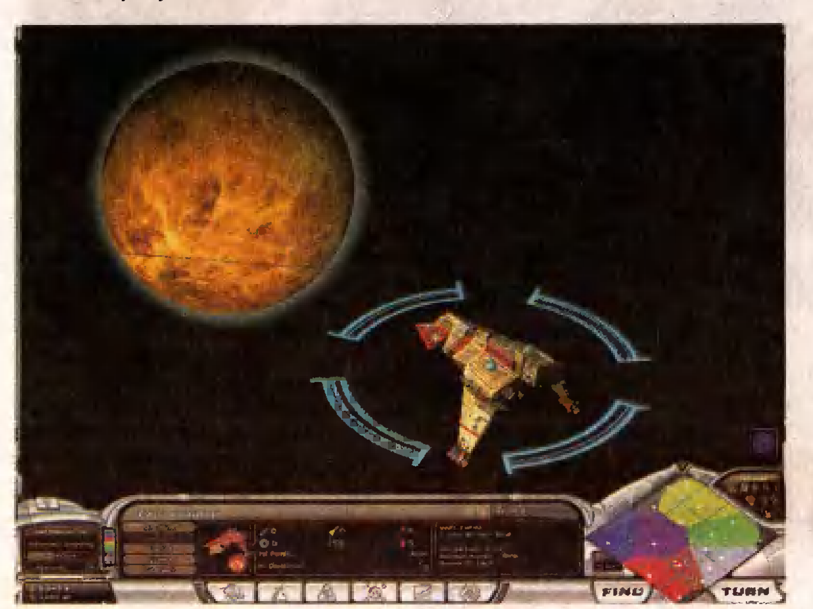
На самом деле, есть еще масса нюансов. Например, Чудеса Света требуют места под постройку, что заставляет игрока погружаться в глубокие раздумья, определяя для них место в своих планах. Случайные события могут сдвинуть ваше мировоззрение в ту или иную сторону — а ведь у добрых, злых и нейтральных рас есть свои здания и звездолеты, недоступные остальным. Корабли можно объединять во флоты, облегчая себе задачу ведения войны. Исследовательское судно может обнаружить не только полезные улучшения, но и большие суммы денег. Ускорять строительство за деньги можно, если у вас в казне плюсовой баланс. Но это частности. И все же у игры есть (помимо отсутствия управления боем) еще два недостатка — во-первых, мы пока так и не получили полноценного мультиплейера. Как это ни прискорбно, но баталии "человек против человека" снова отодвигаются в будущее. Во-вторых, базовая версия содержит массу мелких глюков и может вызвать неожиданные вылеты или зависания. Чтобы этого избежать, придется подождать локализации.

Графически игра смотрится вполне достойно для глобальной стратегии и, что главное, идет "без тормозов" на средних машинах. Звуковое и музыкальное сопровождение выполняет свою функцию, причем очень неплохо звучит женский голос в обучении, неуловимо напоминая голоса компьютеров из фантастических фильмов. И пусть у игры есть отдельные недостатки, рискну оценить ее высоко. Хотя бы потому, что она мешает спать, есть и заниматься другими полезными для организма делами. Она отвлекает от работы и затягивает в свои сети, приковывая взгляд к экрану на долгие дни и недели. И сказать здесь можно только одно — серии Master of Orion наконец-то есть настоящая замена. Зовут ее — Galactic Civilizations II.

5 6 7 8 **9** 10

StarDock снова подарила нам маленькое чудо — лучшую глобальную космическую стратегию, которой нет равных на рынке. Всем, кто грезит полетами в космос и мечтает о контактах с внеземными цивилизациями, отныне и до выхода третьей части проекта будет, чем заняться.

Morgul Angmarsky
Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт"
www.mediacraft.shop.by









The Lord of the Rings:
The Battle for Middle-Earth II

Начало на стр. 13

Одно дело какой-то там король гоблинов, и совсем другое — настоящий дракон. Герои, как и отряды, растут в уровнях (максимальный уровень — десятый), постепенно открывая нашему взору свои способности и магию. Конечно, самые мощные заклинания станут доступны только на последнем уровне, но даже слабенькому герою есть, чем ответить врагу. Благо, по боевой эффективности средний персонаж сравним с двумя-тремя отрядами. Хотя посылать даже дракона на штурм в одиночку не стоит — воскресить его можно, но за большие деньги, которые еще понадобятся на наем армии.

Разработчики позаботились и о товарищах с креативной жилкой. Желающие поэкспериментировать с редактором могут создать собственного персонажа. Увы, подогнать внешность "под себя" или вставить фотографию вместо лица героя не получится, но уж побаловаться с характеристиками — сколько угодно. Выбираем нужную расу, профессию, задаем параметры, решаем, какие навыки нам откроются по достижении уровней, и отправляем новорожденного в бой. Ему будут доступны все режимы, кроме кампании, сюжет которой поменять нам не дадут. Наше alter ego будет получать награды за выдающиеся достижения. Убили несколько тысяч врагов — пожалуйте, медальку. Уничтожили балрога — возьмите еще одну. Наград предостаточно, но вот ценность их разве что эстетическая.

Кроме магии, применяемой героями, есть еще так называемые Powers, или глобальная магия. У всех рас она своя, хотя определенные закономерности заметить можно. Например, светлые любят делать ставку на лечение, ремонт и воскрешение. А темные — на улучшение боевых характеристик. Практически у всех есть магия вызова — раз, и на поле появляется Том Бомбадил, затанцовывающий противников до смерти. А гномы могут на пустом месте "вырастить" башню (иного слова тут и не подберешь). Глобальная магия — штука полезная, но требует для приобретения специальных очков. А добыть их можно, только убивая врагов и выполняя задания. Причем учтите, для самых мощных заклинаний-Powers потребуется столько очков, что победа может быть достигнута раньше нужной суммы. Хотя в кампании прогресс сохраняется, и исследовать до окончательной победы все Powers вполне реально.

Если надоело играть только в тактику и хочется добавить к ней немножко стратегии, запустите режим War of the Ring. Ваша и другие фракции обнаружат перед собой карту Средиземья и начнут завоевывать ее, провинция за провинцией. Сражения по-прежнему проходят в тактическом режиме (хотя можно применять и авторасчет боя, но это не самый лучший выход в трудной ситуации). В провинциях можно строить здания (не более чем по две штуки в каждой) и войска (неограниченно, лишь бы лимита командования хватило). Все, что вы построили на глобальной карте, потом появится и на тактической, давая небольшое ускорение в развитии по сравнению с врагом. Но учтите, атаковать и захватывать провинции могут только отряды с героями, коих вам выдают в начале кампании. Остальные войска лишь обороняют завоеванное. Ну и отмечу, что все провинции дают их хозяину какой-то бонус, и чем быстрее вы будете распространять свою власть на Средиземье, тем проще будет в дальнейшем.

Помимо одиночных, есть в игре и мультиплейерные сражения. Здесь очень неплохо смотрится skirmish и War of the Ring. Однако отсутствие нормального баланса между расами заставляет ждать патчей до начала серьезных онлайновых баталий.

Что же касается графики, то она выше всяких похвал. На максимальных настройках (для которых, конечно же, нужна максимальная машина) игра выглядит просто отлично. Вода, огненный шар, разрывы снарядов от катапульт, горящие стрелы прорисованы с любовью к своему делу. Так и хочется посмотреть на все это великолепие поближе. В движке есть только один недостаток — практически невозможно удалить камеру от земли на достаточное расстояние, а максимального приближения недостаточно для нормальной игры. Впрочем, к этому быстро привыкаешь и перестаешь обращать внимание.

В качестве музыкального сопровождения используются до боли знакомые мелодии из фильма "Властелин Колец". Вместе со звуками они создают непередаваемые ощущения перемещения в Средиземье. Можно только похвалить разработчиков за создание подходящей атмосферы.

Что ж, сторонники традиционных RTS останутся довольны — EA Los Angeles прекратила сомнительные эксперименты и сделала из второй части "игры про Средиземье" классическую стратегию реального времени. Надеюсь, третья часть будет еще лучше.

5 6 7 **8** 9 10

Приближение к классическим стратегиям явно пошло на пользу Battle for Middle-Earth II, а насыщенность динамикой и разнообразие рас не дадут заскучать после первых часов. Явно к месту и возможность создания собственного героя. В общем, не зря разработчики потратили полтора года, подарив нам действительно хорошую стратегию. Если бы не пресловутая проблема с балансом, являющаяся бичом жанра, цены бы The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II не было.

Morgul Angmarsky
Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт"
www.mediacraft.shop.by

ОБЗОР

Tony Hawk's American Wasteland

Жанр: *Arcade/Sports*
Разработчик: *Neversoft Entertainment*
Издатель: *Aspyr Media*
Количество дисков: *1DVD*
Похожие игры: *Tony Hawk's Pro-Skater; Tony Hawk's Underground 1/2*
Минимальные требования: *Win-dows XP; AMD или Intel 1.2 GHz, 2 GHz; 3.5 GB свободного пространства на жестком диске; видеокарта с 64 MB памяти; DirectX 9.0c; 8X CD-ROM*

Экстремальные виды спорта всегда вызывают у общества бури самых разных эмоций. Одни негодующе качают головами и говорят обо всех, кто имел неосторожность связать свою жизнь со скейтбордом или BMX'ом, не иначе как о самоубийцах, иные же, напротив, ими восхищаются. В любом случае наблюдать за трюкачами на досках и велосипедах равнодушно нельзя. Глаза начинают завистливо светиться, а внутри назревает стойкое желание повторить увиденное. Но что делать, если нет у человека ни скейта, ни BMX'а? А кроме того, отсутствует колоссальное терпение, чтобы неделями разучивать один и тот же трюк. Да и нет никакой охоты ходить в гипсе после неудачных попыток этот самый трюк исполнить. Чувствуете, к чему я клоню? Правильно, нужно просто установить на свою машину седьмую часть скейтбордингой эпопеи от Neversoft Entertainment и уйти в отрыв.

Серия Tony Hawk's принадлежит к разряду тех игр, что нравятся геймерам именно за простоту и колоритность игропроцесса. И уж эти-то качества у нее не отнимешь ни сменой движка, ни перекройкой моделей, ни любыми другими изменениями. Впрочем, поклонники, не спешите хвататься за успокоительное, потому что ничего такого вашему идолу не грозит. Видимо, руководствуясь лозунгом "Новое — это хорошо забытое старое", разработчики оставили все, как было, лишь добавив кучку оригинальных новшеств, нужных, правда, здесь как собаке пятая нога.

Сами мы не местные

Как вы помните, в Tony Hawk's Underground 2 наравне с классическим модом уже присутствовало некое подобие кампании, носившее гордое имя Story Mode. Ребята из Neversoft не упустили возможности впихнуть его и в Tony Hawk's American Wasteland (THAW). Завязка сюжета проста и до безобразия банальна. Простой провинциальный наивный парень заявился в Лос-Анжелес с целью заставить всех местных скейтеров осознать свою бездарность и с позором отправиться в монастырь.

Естественно, что сразу по выходе из автобуса он получил по шее, лишился своих вещичек и остался на мостовой лишь со скейтом в руках. В тот же самый момент к нему подоспело существо в страшных изодранных колготках и с моднявой до невозможности прической и хриплым прокуренным голоском и, представившись как "Минди" (подозреваю, что оно было женского пола), заявило, что без помощи и надежных связей в городе ангелов пробиться в элиту общества скейтеров невозможно, предложив в этом свою безвозмездную помощь. Видимо, удар по голове получился гораздо серьезнее, чем казалось на первый взгляд, потому что парень согласился. Вот так начинается наш путь на вершину славы.

Любишь кататься? Люби и катайся

Story Mode представляет собой последовательное прохождение сюжетных квестов, прокачку навыков и заколачивание зеленых американских рублей между делом. Надо отметить, что заработать n-ное количество президентов не сложно — достаточно лишь подкатить к первому попавшемуся бомжу и знатно его удивить своим мастерством. Единственное, что я так не понял: откуда, собственно, у бомжей деньги?

На что же пойдут заработанные потом и кровью "зеленые"? На разнообразные прически, модный прикид и, конечно же, скины для скейтборда. Ну, еще, пожалуй, на некоторые квестовые задания.

В приобретении навыков не участвуют ни экспа, ни какой-либо иной ее заменитель, все происходит проще. Местный торгующий бордами магазинчик ежедневно проводит соревнования, выполнение условий которых приведет к прокачке определенных навыков.

Всю кампанию нас обучают всевозможным трюкам, умело маскируя откровенно бредовые задания под нужды квестодателя и окружающую обстановку. То через актера знаменитого перепрыгни, то антенну с крыши сорви, то еще какую штуковину отчебучь. Чем дальше мы продвигаемся по сюжетной линии, тем больше плоскостей этого мира мы сможем использовать в своих трюках, и тем, соответственно, меньше будут властны над нами законы физики. Со временем не такие уж впечатляющие по размерам локации станут для нас совсем тесными. Именно локации, потому что весь Story Mode состоит из нескольких небольших локаций, соединенных между собой переходами. Да, к моему великому сожалению безграничной свободы не получилось. То, что выдали нам разработчики, походит скорее на жалкую ее пародию. Не будет и огромного города, это вам не San Andreas, можете даже и не мечтать.

В общем, не получилось в THAW создать свой собственный мир, где царит скейтбординг. Вместо этого мы получили набор уютненьких площадок для практики длинных, очень длинных и бесконечно длинных связок комбо. Впрочем, новые трюки и оригинальные фишки, которые теперь можно включить в вышеупомянутые связки, вполне компенсируют этот недостаток. В стремлении связать и удержать как можно более навороченную цепочку трюков, забываешь и о слабенькой графике и прочих просчетах игры. Кроме того, теперь у нас есть возможность бомбить граффити, кататься на BMX'е, совершать акробатические этюды и даже замедлять время!



Из новых фишек особенно хотелось бы отметить оригинальную идею с BMX'ом. На ее фоне все остальные нововведения выглядят убого, бессмысленно и вызывают лишь один вопрос: а зачем они тут вообще нужны? Взять, к примеру, граффити: слабенькие, невзрачные рисуночки шлепаются на стену в одну секунду, в результате чего за пять минут работы весь квартал можно украсить своими художествами. Я уж не говорю о замедлении времени. Велосипед здесь играет роль альтернативы скейту, средства отдыха, так сказать. Катаясь на нем и практикуя трюки, можно заработать n-ое количество денег, в чем поможет хмурый дядька в черном. Он с удовольствием подкинет нам деньжат за послушное выполнение его просьб. И хотя поначалу управление BMX'ом кажется непривычным и каким-то чужим, после его освоения становиться обратно на доску не хочется.

В целом Store Mode по сути являет собой обыкновенное обучение, растянутое на долгие часы м предназначенное подготовить нас ко второй части игры. Да, вот за что мы любили, любим и уж точно будем любить игры серии Tony Hawk's, так это за их Classical Mode. Вот уж где есть место осуществить самые немыслимые трюки и комбинации. К счастью, он остался таким же, как и прежде, а значит прилив азарта, хорошего настроения и удовольствия гарантирован.

Обертка

Если проводить аналогию между компьютерной игрой и конфетой, то графическая и музыкальная составляющие игры будут оберткой. Надо отметить, что тот фантик, в который парни из Neversoft завернули American Wasteland, нельзя назвать чудом упаковочной продукции. Вообще-то его и фантиком можно назвать лишь с натяжкой. Нет, я не о музыке, она здесь на высоте: драйвовые рок-трэки великолепно дополняют бушующее на экране екстремальное безумство. Но вот за графику неверсофтовцев нужно драть. Драть долго и нещадно. Где это видано — выпускать седьмую по счету игру на одном и том же, пусть даже отштукатуренном до максимума, движке? В результате нам все так же приходится любоваться на угловатые физиономии, кривоватые фигуры и мутные блеклые текстуры. Доколе мы будем мучаться? Именно из-за отсталой графики такие новшества как граффити или замедление времени смотрятся настолько убого, что лучше б их не было.

Все так же имеется в игре редактор парков, так что творческие личности не упустят шанс создать парутройку толковых арен. Не исчезла и возможность создания своего собственного персонажа, благо теперь можно сотворить такого монстра, какого душе заблагорассудиться. Этому поспособствуют более развитая настройка внешности и комплекции персонажа, богатый арсенал разномастного тряпья, в простонародье именуемого одеждой.

5 6 **7** 8 9 10

Опытному глазу фаната не составит труда отыскать в очередной части десятков фишек, которые отличают ее от предыдущей. Да, Tony Hawk's American Wasteland — игра для фанатов. Однако THAW все равно увлекает — от скуки она избавит со стопроцентной вероятностью.

Belfegor

Игра предоставлена Интернет-магазином "МедиаКрафт" www.mediacraft.shop.by

ОБЗОР

The Elder Scrolls: Oblivion

Жанр: *RPG.* ***Разработчик и издатель:*** *Bethesda Softworks*
Количество дисков в оригинале: *1 DVD*
Похожие игры: *TES: Morrowind, серия Gothic*
Минимальные требования: *2 GHz Intel Pentium 4 Processor или аналогичный, 512 Mb RAM, 128 Mb video (pixel shader support needed), 4,6 Gb свободного места на HDD, DirectX9.0c*
Рекомендуемые требования: *3,0 GHz Intel Pentium 4 Processor и выше, 1 Gb RAM, ATI X800/ Nvidia GeForce 6800 или более производительная видеокарта, 4,6 Gb свободного места на HDD*

Цепи ожидания пали, словно кандалы с рук пленника, а темница, в которой пребывало большинство простых игроков и истинных почитателей серии The Elder Scrolls, разрушена. Разверзлась зияющая пасть ворот, ведущих в истинное прибежище зла — Oblivion. Юриель Септим повержен, провинция обезглавлена. Неумолимая длань судьбы перевернула первую страницу великой истории. Истории спасителя, неизвестного воина, в чьих руках лежит судьба многих...

Эту игру ждали все. Ну а если не все, то абсолютное большинство — точно. С волнением отсчитывая дни до релиза, потом до появления на прилавках. Раздумывали, гадали, сдержит ли Bethesda обещания, свершит ли игра революцию, перевернет ли наше представление о РПГ как явлении, открыв очередной виток в бесконечной эволюции жанра. Вот и дождались. Я, признаться, дни в календаре не зачеркивал, ибо к обещаниям разработчиков любого уровня всегда отношусь скептически. А теперь вот в голове сидят две надоедливые мысли: "нужен апгрейд" и "нужно свободное время". Куда делось свободное время? Обливион украл. Ведь, несмотря на мелкие недоработки и легкие огрехи, играющая публика получила очень яркую, красивую и интересную игру. Спешу представить вашему вниманию первые впечатления, шуструю пробежку по фактам и особенностям игры, без тщательного муссирования сюжетного полотна и тотального разбора полетов. First Look, так сказать.



Oblivion — как новая игрушка в детстве, на которую не можешь наглядеться, при этом забывая, что с ней, вообще-то, надлежит играть. Первые часы знакомства с проектом проходят исключительно за любованием и разглядыванием его со всех сторон. Полчаса-час уходят на создание своего уникального игрового альтер-эго. Это все загребущие разработчики, добравшиеся таки до FaceGen — чудо-программы, позволяющей в два (если рандомом) или в три (если ручками) счета создавать отличные лицевые модели. Уши, нос, глаза, губы (что там еще на лице есть?), цвет кожи, волос и всего оставшегося, возраст и прочие нюансы детальнейшее настраиваются и подгоняются под нужные параметры.

Следующим камнем, безнадежно стопорящим игрока, еле выбравшегося из меню генерации, является местная физика. Именно из-за этого кладезя развлечений я первое время занимался не продвижением по карьерной лестнице, но не менее увлекательными вещами — тягал за хвосты свежеубитых крыс, вертел в руках чуть ли не каждый попадавшийся предмет, гонялся вниз по горке за случайно оброненным пузырьком с зельем (еще не зная, что у подножия того склона располагался лагерь бандитов).

Странно, право — вроде и Havok видишь не в первый раз, и в Half-life 2 с ящиками уже наигрался до посинения, а все равно впечатляет. А коли глянуть на масштабность игрового мира, то такое внимание к физике и вовсе заслуживает оваций стоя, снятия шляп, пламенного "ЗАЧОТ!" и прочих признаков высшего уважения. Поверженные противники послушно брякаются на пол, что мешки с картошкой, трупы не проваливаются друг в друга (ну только если совсем чуть-чуть), а их торчащие во все стороны конечности не выламываются под невозможными углами. Из-за скрупулезного соблюдения законов Ньютона вошедший в чей-нибудь дом герой выглядит жутким рохлей, неловко роняющим на пол все, что не приколочено к стенам или полу. Выпущенные из лука стрелы отлично втыкаются в деревья и живых существ, но звонко отскакивают от каменных стен. А вот снайперский выстрел по яблоку к ожидаемому результату не привел — местная пища оказалась прочнее любых доспехов и деструкции не поддалась.

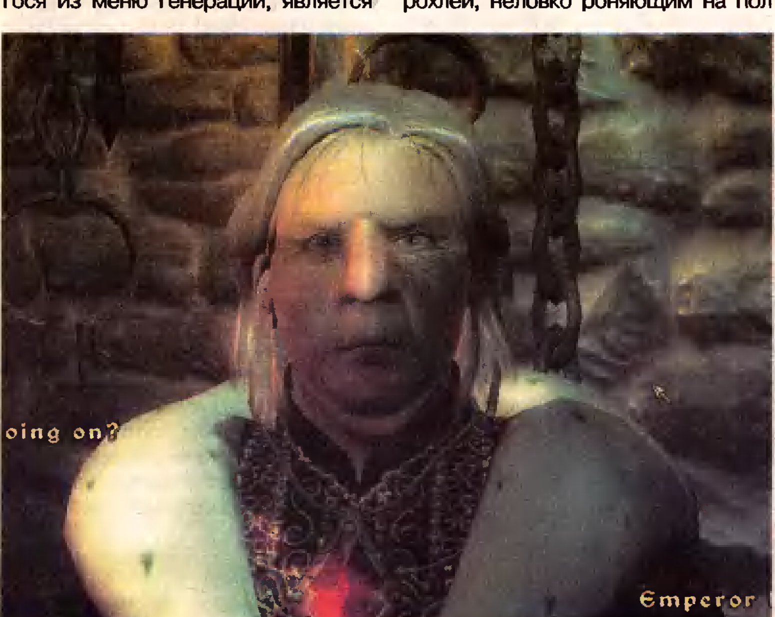
После долгих месяцев, проведенных за пусканием слюны над геймплейными роликами и скриншотами, сомнений в качестве визуальной составляющей не возникало, пожалуй, ни у кого. Движок и впрямь оказался на высоте, и не только является бесспорным эталоном для игр жанра RPG, но и без проблем даст фору многим современным игровым моторчикам. Сонм графических изысков рождает на экране поистине впечатляющую картину: огромные игровые просторы, зеленеющие густыми Speed tree-лесами, долины, залитые ультраярким HDR-освещением, горные массивы, слепящие своими снежными шапками — когда впервые выходишь из катакомб на поверхность, возникает острое желание побывать везде сразу. Как насчет того, чтобы подняться во-о-он на ту гору? Задуманное без проблем претворяется в жизнь, но лишь с одной оговоркой — мир игры предсказуемо ограничен, и в определенных местах досужих игроков будут бесцеремонно разворачивать назад со словами, мол "дальше нельзя, пшел вон".

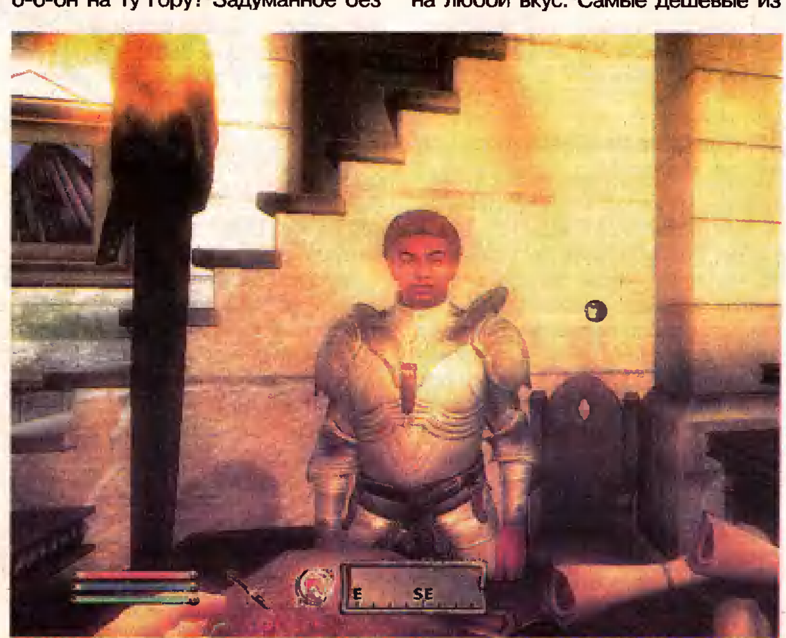
Каждый из крупных городов оформлен в своей уникальной стилистике, будь-то столица провинции — Imperial city, являющая собой натуральный архитектурный шедевр, или почивающая на горных массивах Bruma, больше напоминающая средневековые крепости. Здешние леса, как и полагается, населяет клыкастая, когтистая и рогатая живность: олени, волки, крысы да крабы, гнездящиеся по берегам водоемов — вот и все, что удалось отыскать. Крестьяне разводят овец и содержат собак и лошадей. Последние, кстати, очень порадовали. Удобный, быстрый и эффектный вид транспорта, заставляющий напрочь забыть о том, что в игре есть Fast Travel. Да и анимация, если без глупых придирок, тоже хороша. В конце концов, какой герой обойдется без верного коня? В каждом городе имеются конюшни, где и продаются красавцы на любой вкус. Самые дешевые из увиденных стоили тысячу золотых, но тратиться на них все равно не стоит — лошадку и так дадут по сюжету, причем абсолютно бесплатно.

Как многие уже знают, преждевременно расхваленный Radiant AI, который должен был вдохнуть жизнь в мир Oblivion, проявил себя, мягко говоря, неадекватно. Не спорю, у жителей появился какой-никакой распорядок дня, и отдельно взятая крестьянка действительно будет каждый день как робот ходить на огород и махать граблями. Во время праздных прогулок по улицам городов, главного героя совершенно точно могут обокрасть. Бомжи на улицах исправно просят на хлеб с маслом, а стражники, охраняющие стены городов, с гиканьем гоняются за лесной дичью с луком наперевес. Но в месте с тем двое однажды встретившихся горожан могут по несколько раз прощаться и начинать разговор заново, а башковитый стражник будет идти напролом, не в состоянии обойти лошадь, загородившую ему путь. Почему выбирающий добычу волк стопроцентно кинется на сияющего доспехами рыцаря, вместо того чтобы схавать стоящего рядом беззащитного оленя? Таких недочетов собирается громадное количество и общее впечатление от "шедеврального AI" они здорово портят.

Кстати, в процессе разработки еще упоминалось, что NPC из Oblivion порадуют игрока фразами, составляемыми из заранее записанных фрагментов, а сами диалоги будут строиться в зависимости от ситуации. Что вам сказать... Каждый страж, да и обычный житель, при встрече скажет вам одну и ту же фразу (заучивают, наверное, на занятиях). Переспросите — безропотно будет повторять ее хоть до инфаркта. Уникально и ново, тут уж не поспоришь.

Стоит упомянуть о системных требованиях. Перед выходом игры фанаты складывали в уме все обещания разработчиков и с ужасом гадали, какая же конфигурация потребуется для отображения местных красот, просчитывания хитроумного Radiant AI и, куда важнее, для достижения при этом играбельного показателя FPS. Боялись, как оказалось, зря. На средних конфигурациях с полугигабайтом оперативки и видеокартой уровня Radeon 9600/ GeForce 5700 Oblivion бегает приемлемо и при этом умудряется выдавать вполне удобоваримую картинку. Разумеется, приходится отказываться от различных графических "рюшечек", и скрепя сердце снижать настройки. С увеличением количества памяти в два раза постоянные подгрузки достают все реже, а на двух гигабайтах исчезают вовсе. Ну а гордых обладателей систем, по параметрам подходящим под определение "рекомендуемых", можно только поздравить, ибо при полном отсутствии лагов и настройках, упирающихся в максимум, можно спокойно и ни на что не отвлекаясь поселиться в мире Oblivion'a на неопределенный срок.





5 6 7 8 **9** 10

Проработанный игровой мир, тотальная свобода геймплея, идеи и игровые возможности, потенциал которых еще только предстоит оценить — и в итоге чистой воды шедевр и достойный продолжатель серии Elder Scrolls, просто обреченный на популярность. Не стоит заострять внимание на немногочисленных недостатках и невыполненных обещаниях, ибо главный подарок мы все же получили. Oblivion — это огромный целостный мир, в котором можно просто жить.

C3ltiK

ПРИСТАВКИ

Black

Платформа: PS2, Xbox
Жанр: Total Destructive FPS
Разработчик: Criterion Games
Издатель: Electronic Arts
Похожие игры: лучшие представители шутеров
Количество игроков: 1
Сайт: http://www.ea.com/official/black/black/us/home.jsp

Товарищи из недавно купленной Electronic Arts конторы Criterion не перестают радовать работодателей и шокировать потребителей свежими версиями своего популярного движка Render Ware. Заодно и раз в год выпускать игры, рассчитанные на привлечение американских тинэйджеров и "гурманов" игрового рынка. Однако их новый проект Black довольно резко отличается от предыдущих: творение компании, которое мы сегодня рассмотрим, — вовсе не спинномозговые гонки с геймплеем в стиле "стенка-поможет-войти-мне-в-поворот", а вполне серьезный шутер от первого лица. Он вплотную приближается к эталонам как консольных, так и PC-шных FPS по качеству геймплея, довольно сложного, но в то же время и динамичного, а по закрученности сюжета и качеству графики многим из них и вовсе утрет нос.

Черная лошадка, или Зэ Ласт Хоуп

Black с замиранием сердца ждали обездоленные владельцы черного ящика, неожиданно умерщвленного ради нового белого детища Майкрософт о двух процессорах. Питали надежды и до сих пор летающие в эйфории обладатели PS2, верящие, что с их любимой консолью такого не произойдет. Первые надеялись поиграть в еще хоть один какой-нибудь приличный шутер на своей мощной коробке, а вторых Sony вообще особо не баловала шутерами.

Причиной этих ожиданий стали ролики игры, появившиеся за несколько месяцев до релиза и демонстрировавшие замечательную графику и впечатляющую физику разрушений. При том, что о разработке Black до этого никто и не слышал, таинственный проект приковал к себе много заинтересованных взглядов. Как оказалось, вполне справедливо.

De Ja Vu

Первые мысли, когда видишь Black на телевизоре, — перед тобой консольная версия отложенного в долгий ящик Stalker'a. Дежавю ощущается каждую секунду: ржаво-металлическое небо, прогнивший древний запорожец, заброшенные заводские цеха, гигантские конструкции, покрытые облупившейся краской и грязью, ощущение "совка" и безысходности. С другой стороны, кажется, что вы запустили Half-Life 2 с вездесущими "комбайнами", облаченными в одинаковый черный камуфляж, с неизвестной Ньютону карма-физикой и со стандартными бетонными коробками городской архитектуры.

Кое-что Black унаследовал и от своего прародителя Burnout — в частности, оконные стекла, которые по непонятным причинам сохраняют свой светлый окрас в любое время суток. По сравнению с остальными игровыми объектами окна в домах выглядят чудовищным атавизмом — в них отражается, причем в колоссально низком разрешении, лишь текстура неба. Однако все далеко не так худо в графической части Black, напротив — грамотные эффекты и подверженное разрушениям окружение полностью спасают положение.

Радует и относительная (для PS2) стабильность пресловутых кадров в секунду. Ни наличие внушительных скоплений вражин, управляемых AI, ни постоянно происходящие то тут, то там взрывы не могут изменить больше чем на пару единиц количество fps.

Весьма странное впечатление оставляет после себя новомодный графический эффект, именуемый фокусом. Эта технологичная фишка применяется лишь при перезарядке верного ствола и заключается в том, что все окружение, за исключением собственно оружия, покрывается плотным туманом. По задумке разработчиков, фокус должен имитировать реальное человеческое зрение (сфокусировавшись на одном предмете мы практически не видим всего остального), но периодически мутнеющая картинка может заставить вас непроизвольно прослезиться, как это случилось с нетренированным ZiGGy LiNk'ом.

Деструктивный элемент

Одной из главных фишек Black является уже упомянутая разрушаемость многих (но далеко не всех!) объектов в игре. Разработчики так увлеклись ею, что практически пятьдесят процентов игрового времени мы взрываем, сносим с петель и стираем в труху. Вас фактически заставляют стрелять не во врагов, а в мины под их ногами, в бочки с горючим рядом с ними, в огромные баки, хранящие в себе, верно, добрые десятки килограмм тротила.

Дело в том, что оппонентов в игре столько, что других выигрышных стратегий в принципе быть не может. Вас задавят количеством, если вы не задавите, в свою очередь, обломками и не сметете взрывной волной. Ко второму часу игры вы будете уже инстинктивно расстреливать любой объект красного цвета на экране — в девяноста пяти случаях из ста это очередное вместилище горючих материалов или еще одна мини-бомба. В соответствии с канонами жанра возле каждого такого объекта прогуливается как минимум один незадачливый солдат противника с автоматом наперевес. Что за меры пожарной безопасности на всех этих усиленно охраняемых заводах — непонятно.

По пути прохождения постоянно приходится расстреливать запертые двери и особо непрочные стены из дробовика (волшебным образом его разрушающее воздействие на окружение куда выше, чем у любой ракетницы) — окружных путей в игре просто нет. К сожалению, отсутствие свободы перемещения — один из значительных недостатков игры. Чтобы обуздать любознательность игрока, его просто лишили возможности прыгать, да до такой степени, что самый низкий бордюрчик становится на вашем пути непреодолимой преградой. Иногда это даже не дает добраться до жизненно необходимых на высоких уровнях сложности аптечек и боеприпасов.

Если вернуться к физике игры, то нельзя не написать об анимации врагов, а особенно о том, каким необычайным способом многие из них умудряются погибать. Если простые солдаты охотно демонстрируют rag-doll анимацию и довольно честно разбрасывают руки и ноги в падении, то их вооруженные ракетницами собратья показывают невероятные акробатические и пиротехнические фокусы. Если вас всегда мучил вопрос, где игровые противники хранят свои нескончаемые запасы боеприпасов, Black на него ответит: где-то в собственном теле. Иначе как объяснить, что ракетчик после смертельного в него попадания берет резкий старт в воздух с красивым взрывом из-под ног?

Впрочем, многие размещенные на возвышенностях солдаты также умирают весьма эффектно. Сцена со стоявшим на балконе солдатом, который после ранения в голову умудрился перепрыгнуть через перила и несколько секунд картинно проболтаться в воздухе, держась за карниз, надолго осталась в нашей памяти.

Они не пропускаются...

Если продолжить проводить параллели с известными продуктами игровой индустрии, то междууровневые заставки могут напомнить о своих собратьях в стратегиях от небезызвестной Westwood. Сюжет Black точно так же изливается на играющего в виде отснятых роликов с настоящими, живыми актерами. Для режиссирования этих вставок был приглашен некто Джоэл Сюрноу, который по совместительству является одним из создателей популярного в Бургундии сериала "24". Вся фабула игры раскрывается нам в комнате допроса, где один из активных членов группировки Black, наш герой Келлар, отвечает на вопросы неизвестного человека. Дело в том, что по ходу игры мы постоянно наблюдаем, как Келлар превышает свои полномочия и ослушивается приказов командования. Иногда он (а вернее — мы) идет, куда не велят, и выживает лишь благодаря огневой поддержке невидимой союзницы-снайпера, а однажды и вовсе опаздывает на помощь дружественному отряду. За все эти проступки он и попадает в тюрьму.



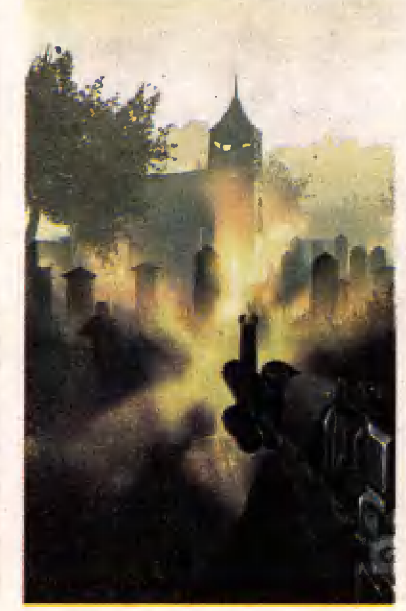




Отдельно хочется рассказать о музыкально-звуковом оформлении. Композитором Black является некто Майкл Гайачино, отличившийся, как выяснилось из аннотации к игре, написанием музыкальных тем для "The Incredibles". Уже на первой заставке (если так можно назвать полностью черную картинку, в левом нижнем углу которой появляются имена создателей игры) мы можем насладиться великолепным героическим треком в стиле фильма "Скала", игры Metal Gear Solid 2: SoL или прочих пафосных американизированных творений. Остальной саундтрек выдержан примерно в том же стиле и, к большому сожалению, появляется в игре довольно редко. Видимо, девелоперы решили, что лучшая музыка для оформления боя — выстрелы, взрывы, грохот и разговоры вражеских солдат. И эти звуки в игре просто великолепны, не говоря уже о различимой на слух разнице от попадания в бронежилет, в бетон, в металл и так далее, славянское ухо безгранично радуют вопли солдат на чистом русском языке.

Continue... опять

Редкий PC-геймер, избалованный quick save'ами, доберется до середины большинства уровней Black. Причем самыми продолжительными являются начальные левелы, что может отпугнуть многих игроков-казуалов. Впрочем, в их продолжительности можно увидеть и положительную сторону — движок очередной раз демонстрирует, как лихо он расправляется с довольно разнообразным окружением мира Black, будь то обыкновенный русский сосновый лес или же на первый взгляд заброшенный трудовой лагерь! Что же касается уровней сложности выше Normal, то тут игроков ждет довольно высокая преграда, которую и не каждый сможет преодолеть. С уровней начисто пропадают все аптечки, приходится переходить на режим жесткой экономии, но часто и это не помогает.



5 6 7 **8** 9 10

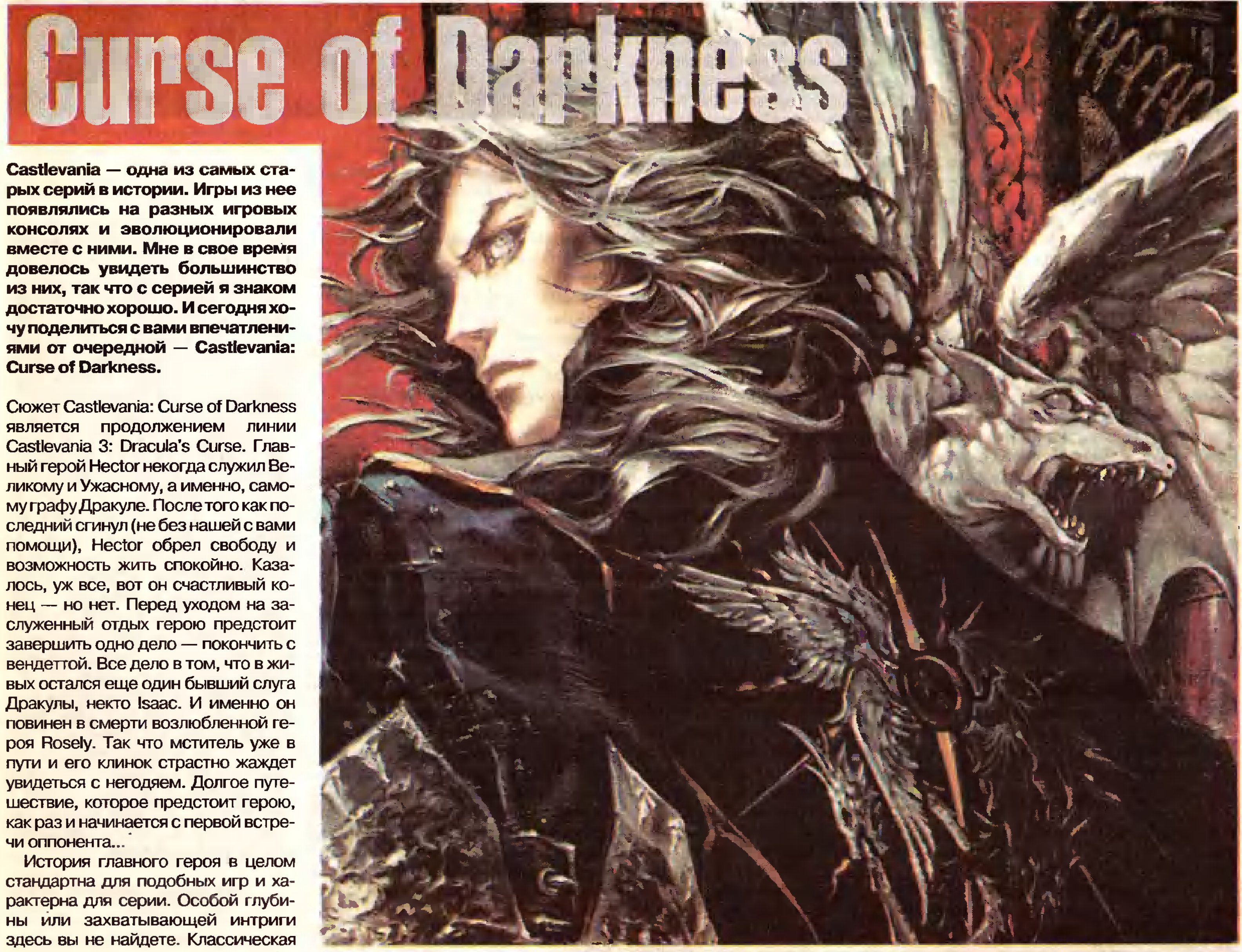
Ставить семь баллов такому ураганному шутеру с великолепным геймплеем — грешно, но с другой стороны, в Black чересчур много раздражающих и усложняющих геймплей элементов, на которые нельзя не обратить внимание. Свою оценку Black получает за замечательную атмосферность, зрелищность и редкую в наших приставочных краях разрушаемость уровней, от которой порой просто захватывает дух.

VovanWave, ZiGGy LiNk

ПРИСТАВКИ

Castlevania: Curse of Darkness

Платформа: PlayStation 2, Xbox
Жанр: action (с элементами RPG и adventure).
Издатель: Konami.



Castlevania — одна из самых старых серий в истории. Игры из нее появлялись на разных игровых консолях и эволюционировали вместе с ними. Мне в свое время довелось увидеть большинство из них, так что с серией я знаком достаточно хорошо. И сегодня хочу поделиться с вами впечатлениями от очередной — Castlevania: Curse of Darkness.

Сюжет Castlevania: Curse of Darkness является продолжением линии Castlevania 3: Dracula's Curse. Главный герой Hector некогда служил Великому и Ужасному, а именно, самому графу Дракуле. После того как последний сгинул (не без нашей с вами помощи), Hector обрел свободу и возможность жить спокойно. Казалось, уж все, вот он счастливый конец — но нет. Перед уходом на заслуженный отдых герою предстоит завершить одно дело — покончить с вендеттой. Все дело в том, что в живых остался еще один бывший слуга Дракулы, некто Isaac. И именно он повинен в смерти возлюбленной героя Rosely. Так что мститель уже в пути и его клинок страстно жаждет увидеться с негодяем. Долгое путешествие, которое предстоит герою, как раз и начинается с первой встречи оппонента...

История главного героя в целом стандартна для подобных игр и характерна для серии. Особой глубины или захватывающей интриги здесь вы не найдете. Классическая история в готическом стиле. Наиболее сильной стороной сюжета, на мой взгляд, является линия главного героя. Идея необычного персонажа, способного призывать демонов (Innocent Devils), оказалась здравой, да и наделить шармом Hector-а разработчикам удалось. Из всех персонажей серии, коими мне довелось играть, Hector-у я отдал бы предпочтение. Кроме того, радует достаточно интересная связка с сюжетом Castlevania 3: Dracula's Curse. Правда, оценить это смогут лишь те, кто играл в нее.

В персонажей игры влюбляешься сразу. Над ними господа разработчики потрудились на славу — смотрятся они превосходно. Отлично прорисованы и игровые локации, на высоком современном уровне. Все краски и интерьер выдержаны в готическом стилё. Картины соответствующего стиля на стенах замков, лучи света, рассеивающие тьму мрачных коридоров, подземелья, усыпанные костями, — все это выглядит здорово. Но, увы, не без этого "но". Если окружение, на фоне которого происходит действо, заслуживает всяческих похвал, то пространство, предоставленное игроку, не выдерживает никакой критики. Эта площадь, отведенная для исследования, напоминает скорее арену для файтинга, а не, скажем, коридоры или комнаты дворца. Интерьер вне стен и заднего плана можно охарактеризовать следующей фразой: "большое свободное пространство". Даже для готического стиля, которому характерны пространство и величие, это уж слишком. Практически единственными интерактивными деталями интерьера являются зажженные светильники (можно разбить и получить что-нибудь за сей поступок) и сундуки. Да и прочих (статических) объектов совсем немного. В основном перед глазами мелькают эти пустынные "арены", что в свою очередь отрицательно влияет на погружение в мир. Не очень хорошо проработаны и эффекты применения оружия и ударов. Какие-то смотрятся и отлично, но в целом графическое исполнение их могло быть и лучше. Каким оно может быть для PS2, мы уже видели.









А вот звуковое сопровождение радует. Пожалуй, в Curse of Darkness музыкальные темы лучшие из всей серии. Все отменного качества и органически дополняют действо. В зависимости от ситуации и местности вы насладитесь эпическими, тревожно-трагическими и иными композициями. Звуковые эффекты также хороши, разнообразны и узнаваемы. В общем, саундтрек в игре действительно достойный.

Добрались мы, наконец, и до геймплея. Начнем, пожалуй, с нововведений. Первым являются Innocent Devils (далее ID). ID — это демонические создания, которых Hector, являющийся Devil Forge master, может призывать себе в помощь. Система оперирования ID достаточно проста, и разобраться в ней нетрудно. Разработчики, однако, не остановились на банальном вызове демонов. ID не только помощники в бою, но и полноценные спутники героя. Они, как и герой, растут в уровнях, изучают новые способности, а при помощи Evo crystals могут вырастать в новые формы. Причем Evo crystals бывают нескольких видов. Они выпадают из павших от вашей руки монстров, и тип получаемого кристалла зависит от типа оружия, которым был убит монстр. Evo crystals передаются автоматически тому ID, который активирован в данный момент. В бою призванные демоны могут как действовать полностью самостоятельно, так и частично под управлением игрока (использование специальных возможностей по команде игрока). Операции с ID добавляют игре много позитива, и сие нововведение, несомненно, пошло на пользу.

Вторым нововведением является система создания оружия. Наконец-то и Castlevania обзавелась ею. И пусть она достаточно проста, все же приятно самому комбинировать новое оружие и доспехи. Создается экипировка по стандартной схеме: находим материалы (выпадают из убитых монстров) и комбинируем из них новые предметы экипировки. Новые материалы открывают доступ к новым видам доспехов и оружия. Имеется несколько типов оружия: мечи, топоры, копья, оружие ближнего боя. Оружие бывает двуручным и одноручным, каждый из типов имеет свои особенности: сила атаки, ее скорость, специальные удары, тип Evo crystals, который можно добыть им.

Боевая система — это action, динамичный и красивый. Смотрятся поединки, как с простыми монстрами, так и с боссами, просто прекрасно. Лично мне они напомнили старый добрый файтинг. Хотя, как я уже отмечал выше, графическая составляющая отдельных элементов боя могла быть и лучше (прецедентов на PS2 достаточно), но в целом смотрится приятно и является, на мой взгляд, одним из локомотивов геймплея.

Управление простые и удобные и не потребует значительного времени для ознакомления. Те, кто играл в подобные игры, быстро сообразят, что к чему. Да и новичкам разобраться будет не сложно.

А вот к камере претензии имеются. Ее отдали в управление игроку (с возможностью быстрой центровки за спину героя, правда). Конечно, работает она и в самостоятельном режиме, стремясь переместиться за героем, но происходит это слишком медленно, в отрыве от динамики действий, развивающихся в бою. Лично мне такое управление камерой нравится, оно позволяет самому решать, с какой точки вести наблюдение за происходящим и при необходимости менять ее. Однако некоторые из игравших в Castlevania: Curse of Darkness камерой были недовольны (особенно те, кто играет недавно). Действительно, управление камерой в динамике боя требует некоторой сноровки, и отсутствие нормального "пассивного" режима явный минус.

Кроме того, мною было отмечено еще одно прискорбное обстоятельство, и это уже серьезно. В узких коридорах камера иногда застревает и не желает двигаться в нужном направлении. Хотя значительно повлиять на игру сей недостаток не может, раздражения порой он подбрасывает. Так что в целом камера, по крайней мере, недоработана.

Главный же недостаток игры, на мой взгляд, является некоторый перекос в сторону попсовости и недостаточный упор на традиционных атрибутах серии. Ведь серия Castlevania изначально создавалась как сага в мрачном готическом стиле о борьбе с вампирами и прочей нежитью. А все те недостатки, которые в игре имеются, бьют именно по атмосфере происходящего. Вытягивают ее лишь линия главного героя, красота графики (а главное ее выдержанность в характерной для серии готике), да связка сюжета с Castlevania 3: Dracula's Curse. Стоит также отметить некоторую пресноватость геймплея. Где та возможность облазить логово супостата сверху донизу? Где отражение атак полчищ нежити на узком карнизе, когда каждый неосторожный шаг грозит оказаться последним? А если добавить к более тщательному дизайну уровней сильнейший уклон на атмосферу и такой элемент, как ужас, то можно было бы получить стопроцентный хит.

5 6 **7** 8 9 10

Несмотря на некоторые недостатки, я с удовольствием окунулся в мир Castlevania: Curse of Darkness. Продолжение истории, новый герой и его судьба, нововведения в геймплей и динамика сражений доставили немало приятных минут. Так что если вам нравится серия, Castlevania: Curse of Darkness достойна вашего внимания, хотя откровений от нее ждать все же не стоит. Да и всем, кому по душе красивый динамичный экшен в стиле саги о вампирах и нежити, взглянуть на игру, думаю, стоит.

Lord Vagrant

КИНО

Добрыня Никитич и Змей Горыныч

Жанр: *сказка/приключения*
Режиссер: *Илья Максимов*
В ролях (роли озвучивали): *Добрыня Никитич (Валерий Соловьев), Елисей (Юрий Тарасов), Киевский князь (Сергей Маковецкий), Купец Колыван (Андрей Толубеев), Забава Путятична (Екатерина Гороховская)*
Продолжительность: *80 мин.*

Российские студия "Мельница" и кинокомпания СТВ сотворили очередное чудо для детей и для взрослых. Вслед за нашумевшим мультипликационным фильмом "Алеша Попович и Тугарин Змей" вышла вторая часть богатырской трилогии — "Добрыня Никитич и Змей Горыныч".

Выход в прокат состоялся в марте в странах СНГ, в том числе и в Беларуси. По-видимому, наши соседи всерьез решили взяться за возрождение традиций советской мультипликации. Уж очень давно не радовали они нас своими полновесными работами. Создать анимационный фильм сегодня — это дорогое удовольствие. Поэтому за новый полнометражный мультфильм хочется поблагодарить его создателей. Они проделали нелегкую работу.

В новом же мультфильме зрителей ожидают приключения былинного героя русского эпоса Добрыни Никитича и его напарника Елисея, который хочет научиться у своего товарища богатырскому ремеслу. Вы, наверное, спросите: "Но почему этот фильм и для взрослых?" Все очень просто. Создатели его решили не ограничиваться только аудиторией до 16. Просто было принято кардинальное решение уйти от чисто детского мультфильма в жанр "семейный". Отсюда и понятные только взрослым реплики и шутки: "Я понятно объясняю?", "Упал-отжался". Нечистая сила в мультфильме получилась обаятельной и не такой устрашающей, как это было, например, в фильмах Роу. Баба Яга, оказывается, симпатичная старушка, промышляющая колдовством, а Змей Горыныч — это большой ребенок, который страдает раздвоением личности ("Вообще-то, мы болен. То есть, я больны"). А ведь есть еще и Князь киевский, и Купец Колыван, и Забава Путятична. В общем, получился полный комплект интересных героев, которые радуют нас на протяжении всего фильма.

Но что же в сюжете мультфильма происходит? Тут сценаристы также хорошо поработали. Фильм рассказывает о том, как Добрыня Никитич отправляется спасать княжескую племянницу Забаву из лап Змея Горыныча. Но, оказывается, непросто будет Добрыне и его юному ученику Елисею выполнить задуманное. Не знает Добрыня, и даже не догадывается, что сам Князь поставлен в безвыходное положение и вовсе не заинтересован в возвращении племянницы... Неплохая интрига закручивается. Не правда ли?

Безусловно, в "Добрыне Никитиче и Змее Горыныче" нет такого лоска, который есть у иностранных трехмерных анимационных фильмов: "Мадагаскара", "Ледникового периода" и других. Но получился "героический блокбастер" (именно такое определение дается мультфильму на официальных афишах) красочным и веселым. Анимация на высоком уровне: все-таки в бюджет вложили несколько миллионов долларов. Озвучивали героев известные российские артисты.

Думаю, мультфильм доставит радость и детям, и взрослым. "Добрыню Никитича..." стоит посмотреть. А тем временем была анонсирована третья часть богатырской трилогии — "Илья Муромец и Соловей-разбойник". Нас ожидают очередные незабываемые приключения вместе с героями нового мультфильма. То ли еще будет в российской мультипликации...

Олег Кептюха



Бумер. Фильм второй

Жанр: *Криминальная драма*
Режиссер: *Петр Буслов*
В ролях: *Светлана Устинова (Дашка), Владимир Вдовиченков (Костян "Кот"), Андрей Мерзликин (Димон "Ошпаренный")*
Продолжительность: *110 мин.*

Четыре года, проведенных преимущественно в тюрьме, априори не могут пройти бесследно. По сложившемуся стереотипу они вроде как должны искоренить остатки разума у и так не особо одаренного в этом плане индивидуума. Константин Огородников (он же — Кот, герой актера Вдовиченкова) в это время придавался пенитенциарной философии, заматерел и передумал много трезвых, "правильных" мыслей — времени-то было предостаточно. Как результат — абсолютно новые взгляды на жизнь и на свое место в этом мире. Новое мировоззрение, новое мировосприятие. Осознание несовместимости слов "бандитский" и "романтика".



Проницательный читатель, наверное, уже начал догадываться, что перед нами — новое кино. Драма производственная, которой являлся "Бумер" пару лет назад, безболезненно сменилась на драму жизненную в "фильме втором".

С первого кадра стремительно разворачивается калейдоскоп событий, которые и связаны-то, прежде всего, эмоциональной окраской: унылых, нелепых, безысходных тонов.

"Ошпаренный" Димон, за последние годы сильно преуспевший в законном и не очень бизнесе, буквально выкупает свободу Кота. Разменная монета в данном случае — большая сумма не в рублях и... человеческая жизнь. Правильные поступки пришлись Димону по вкусу: в нужный момент он собственным телом прикрывает Костю и, нет, не торжественно, а просто нелепо умирает у него на руках.

Взять побольше денег и опрометью бежать к ближайшему укрытию? Устроить всем и вся кровавую вендетту? Подобные решения — они для того, старого Кота. Кот сегодняшний события оценивает трезво и рассудительно. Апогей его стремлений сейчас — это начать новую жизнь. С чистого листа. То есть без старых проблем.

Сменив боевого коня Бэху-семерку на чудо немецкого автопрома BMW X5, актер Вдовиченков выезжает теперь уже не на тропу войны, а всего лишь на поиски девушки Даши. Зачем? Чтобы искупить пока еще неизвестную и непонятную зрителю вину.

Патологическую тягу к тупым бандюкам, мату и экшену можете оставить на пороге кинотеатра. Главный герой вырос над собой, как и весь уровень картины. Количество сцен насилия упало до самого разумного минимума, мат теперь не для "красоты", он продуманный и уместный.

Зато появились унылые, но от того нисколько не теряющие в живописности пейзажи, колоритный специфический юмор "в стиле Дневного Дозора", и, самое главное, связь с душой, и не с той ее прекрасной частью, но той, которую у нас принято лечить огненной водой. Ясное дело, нет рая на Земле — но это еще не повод превращать свою среду обитания в потенциальный ад. Просто сходите в кино — и хотя бы на пару часов у вас будут связаны руки.

TraiL

Морпехи

Название в оригинале: *Jarhead*
Жанр: *Боевик/Драма/Комедия*
Режиссер: *Сэм Мендес*
В ролях: *Джейк Гилленхал, Питер Сарсгаард, Джейми Фокс, Крис Купер*
Копия: *DVD*
Озвучка: *полный дублированный перевод*
Продолжительность: *123 мин.*

На протяжении всей своей истории человечество постоянно воевало, а в перерывах искало все новые и новые способы уничтожения себе подобных. Хотя мы далеко ушли от камней и палок, одно не изменилось — самой важной единицей все равно остался именно солдат.

Война в Персидском Заливе. Морской пехотинец Энтони Суоффорд (Джейк Гилленхал) — потомственный военный. После прохождения курса подготовки, его и других молодых ребят направляют в новый очаг зла. На этот раз им оказался Ближний восток — место, где нет спасения от невыносимой жары и иракских солдат. С винтовкой в руках и тяжелым рюкзаком за плечами ему предстоит пройти все это. В ожидании приказа, Энтони вместе с друзьями-однополчанами проводит дни на базе США, окруженной пустыней. Посмотрев фильм, мы и узнаем, как "легко" быть морским пехотинцем.

Честно говоря, сначала от фильма ожидаешь массовые баталии, море трупов и ужасы войны. Но фильм не об этом. Стиль военных драм здесь не применяли. Это смесь боевика, драмы и комедии со всеми вытекающими из этого последствиями — просто жизнь одного солдата, наполненная иногда смехом, а иногда ужасом и горем. Признаюсь сначала, поначалу немного расстраивает, но потом все же понимаешь, что же до тебя хотели донести. Да, ребята-сценаристы, неплохой подход: в "Морпехах" наблюдается сильная замашка заставить зрителя больше улыбаться, чем сесть и плакать: "веселье" под новый год, получение долгожданных писем, репортаж для СМИ и т.д. — причем это пошло фильму, по-моему, только на пользу.

"Морпехи" не претендуют на роль фильма, заставляющего вас задуматься. Скорее это просто кино для отдыха — посмотреть, узнать, улыбнуться. Любители массовых разборок, баталий, взрывов и прочего, расслабьтесь, это кино для вас тех, кто ждут юмора, пускай и смешанного с серьезными вещам.

Фигуренко "igorusha" Игорь

Киносвидание

Название в оригинале: *Date movie*
Производство: *Twentieth century fox \ New Regency production*
Жанр: *пародийная комедия*
Режиссер: *Эйрон Зельзер*
В ролях: *Элисон Хэнниган, Адам Кэмбелл, Дженифер Кулидж, Тони Кокс, Лил Джон, Кармен Электра и другие*
Копия: *оцифрованная экранка*
Озвучка: *дублированный русский*
Продолжительность: *1 час 35 мин.*

Учитывая, насколько глобальную часть мирового кинематографа занимает Голливуд, и сверхскорость, с которой продукт его выходит в свет (не пройдет и дня без выхода нескольких картин), в последние годы очень ярко наблюдается такое явление как "безжалостное пародирование" или, простыми словами, издевательство над кино. Данный фильм, пожалуй, стоило назвать не "Киносвидание", а "Кинопародия".

В принципе, в такого рода кино сюжет играет одну из последних ролей и с точки зрения логики похож на бредовый сон. Но, тем не менее, о нем надо упомянуть. Неотразимая красавица размером с бульдозер, причем, розовый, мечтает найти себе парня и выскочить поскорей замуж, но у нее ни первое, ни, тем более, второе осуществить не получается. Ее попытка найти своего принца ни к чему не приводит, однако везенье, несмотря на долгую задержку, к ней таки приходит. В один из безнадежно одинаковых дней она натыкается на некого умельца Хитча, способного свести кого угодно и с кем угодно (сразу вспоминается "Правила съема: метод Хитча" с Уиллом Смитом), который с помощью авторемонтников делает из нашей героини сногсшибательную супермодель и мгновенно отправляет ее на телешоу искать своего принца...

Фильм прямо-таки напичкан колючими, едкими и порой чересчур резкими фразами и мини-сценами из многих раскрученных и широко известных кинолент, раздавливая их под тяжестью смертельного сейфа немудреного юмора. Под расстрел попали как и нашумевшие блокбастеры, в частности "Властелин Колец" и "Кинг Конг", так и известные комедии, вроде "Знакомство с родителями", комедийные боевики ("Мистер и миссис Смит", "Убить Билла") и еще многое и многое другое, задетое так или иначе. Киношники не побрезговали пройтись и по личностям: так от них хорошо досталось Дженнифер Лопез и Бритни Спирс. Словом, пестрый ряд таких фильмов, как "Очень страшное кино", "Мужчина по вызову 1-2", переполненных тривиальным, частенько плоским юмором, пополнился еще и "Киносвиданием".

Берлинский Gosha



КИНО

BloodRayne

Название фильма в оригинале: *BloodRayne*
Жанр: *экшен*
Режиссер: *Уве Болл*
В ролях: *Кристиана Локен, Бен Кингсли, Мишель Родригез, Майкл Мэдсен, Удо Кир, Мит Лоаф*
Копия: *оцифрованная экранка*
Озвучка: *полный дублированный перевод*
Длительность: *1 час 30 мин.*

Видимо, пора бы уже начать печатать пособия о том, как не надо снимать кино. Тем более — кино по играм. Тихонечко сговоримся, попросим Уве Бола сделать десяток-другой фильмов, а потом будем на их примере показывать начинающим главные ошибки режиссеров. К счастью или к горю, но все творения Того-Чье-Имя-Не-Хотелось-бы-Называть просто пестрят штампами, несуразицами и ляпами. Блад Рэйн — не исключение.

Уже после надписи "produced and directed by Uwe Boll" у зрителя появляются нехорошие предчувствия. Причем оправдываются они довольно скоро — примерно на десятой минуте просмотра, когда понимаешь, насколько банальным и скучным будет сюжет. В принципе, его можно описать одним словом, но я сделаю это с помощью одного предложения. Злой вампир хочет владеть миром, а добрый вампир хочет ему помешать. Вот и все. Никаких неожиданностей, в отличие от "Другого мира", например. Все предсказуемо. Не возникает и малейшего сомнения в том, что Рэйн может проиграть в той или иной битве. Порой просто диву даешься от примитивности происходящего. Например, в самом начале фильма: главгероиня только сбежала из цирка — и тут же ей ведомо, куда надо идти, у кого что спросить, как что делать и где что найти. Вы знаете, фильм и впрямь отчасти похож на игру. В игре сказано, что нужно убить его — так и сделаем, в кино сказано, что нужно добыть это — не проблема! И никаких глубокомысленных изъяснений. Я дерусь, потому что я дерусь!.. Или потому что мой враг плохой и страшный.

Подборкой актеров творение похвастаться тоже не может. Я б на месте режиссера уволил бы ответственного за кастинг, потом всех актеров и, в конце концов, самого себя. Извините меня, но Кристиана Локен смотрится в роли Рэйн как корова на льду. Единственное, что в ней схоже с ее игровым прототипом — это цвет волос. Все движения полувампирши неуклюжи и лишены грации. И, само собой, в фильме просто очень много крови — в среднем у местного обитателя четыре литра крови, но не всего, а на дециметр кубический тела, правда, выглядит она как-то неестественно. И, конечно, хватает резни, примерное соотношение битв со всем остальным — 50/50, только вот и они поставлены отвратительно.

Раздражают и некоторые несуразицы и нестыковки в последовательности сцен. Создается впечатление, будто сценаристу сказали, что фильм должен быть полтора часа и не секундой больше. Поэтому оставили только сцены кровопролития и основные сюжетные детали. Наверное, вас немного удивит то, как быстро удалось сблизиться Рэйн с ее так называемым возлюбленным.

Итог: Опять же хочется описать все одним дурным словом, чем тратить энергию на целый абзац. Но не могу себе этого позволить. В общем, мы получили то, что и ожидали, так как весть о том, кому доверили снимать фильм по одной из лучших игр, дошла очень быстро. Много бесполезного кровопролития (хотя, некоторым это может даже понравиться, но с такой реализацией...), несуразицы, никакой сюжет и гора ляпов. Фильм снят на скорую руку, даже кажется, монтажер со сценаристом случайно вырезали пару действий. Единственный положительный момент — начиная со второй половины этой киношки настроение с "отвратительного" сменяется на "никакое".

Moonlight





Мемуары гейши

Название в оригинале: *Memoirs of a Geisha*
Жанр: *драма*
Режиссер: *Роб Маршалл*
В ролях: *Чжан Цзы, Кен Ватанабе, Мишель Йео, Гон Ли и др.*
Копия: *DVD*
Озвучка: *полный дублированный перевод*
Продолжительность: *2 часа 25 мин.*

Снимать кино о гейшах настолько же сложное искусство, как и японским девушкам — быть ими. Как правильно заметила настоятельница дома, куда попала главная героиня истории, "гейша — это не легкомысленная куртизанка". Призвав на помощь литературное наследие Артура Голдена, Роб Маршалл, за плечами которого был великолепный "Чикаго", принялся за работу. Как и следовало ожидать, кино получилось не для всех — не каждый сможет высидеть перед экраном два часа и стать свидетелем философских бесед с минимум экшен-сцен.

"Мемуары гейши" относятся к так называемому элитарному кино, поэтому навряд ли стоит смотреть фильм с веселой компанией друзей — определенно разочаруетесь. Если хотите получше узнать, кто такие гейши и чем они отличаются от других женщин легкого поведения, обязательно настройтесь на неспешный ход событий, с массой диалогов. Приобщиться к японской культуре нам предлагает история о двух девушках, которые встали на путь истинной и просветленной любви.

Саюри предстоит пройти нелегкий путь от маленькой и наивной девчушки до влиятельной, неотразимой и сводящей с ума всех мужчин гейши. Среди представительниц этой "профессии" ведется постоянная конкуренция, когда даже лучшая подруга способна напакостить или предать. Отдельное спасибо следует сказать операторам, проделавшим немалую работу, чтобы показать живописные пейзажи страны Восходящего Солнца, а также композитору, музыка которого выполнена в классическом восточном стиле и придает общей картине неповторимый шарм.

Любовь и ненависть, благодушие и зависть, жизнь и смерть — весь спектр "вечных" вопросов представлен в этой драме, понять смысл которой удастся не каждому.

Антон Борисов

Бандитки

Название в оригинале: *Bandidas*
Жанр: *комедия/вестерн*
Режиссеры: *Йоаким Ренинг, Эспен Сендберг*
В ролях: *Сальма Хайек, Пенелопа Крус, Дуайд Йокам, Денис Арндт, Одра Блейзер*
Озвучка: *полный дубляж*
Продолжительность: *85 мин.*

С жанром комедий дела нынче обстоят неважно, это факт. Подвид "молодежные" в последнее время тупо скатился до безыдейной пошлятины, выбрасываемой на рынок в промышленных масштабах, а простых, по-доброму смешных фильмов вроде бы и не осталось вовсе. Такие картины сегодня — большая редкость, посему неожиданно свалившиеся (прискакавшие, так правильнее будет) "Бандитки" оказались даже приятнее, чем теплое солнышко нашей морозной весной. Вдвойне приятно, что в подобном фильме главные роли исполняют такие знойные красавицы, как сеньориты Крус и Хайек. Хотя на момент их первой сюжетной встречи сложно даже представить, что столь разные по характеру особы смогли бы работать рука об руку.



Мария (Крус) — простая мексиканская крестьянка, живущая со своим отцом в бедности и едва поспевающая выплачивать деньги за землю. Сара (Хайек) — испорченная роскошью фифа, дочь главного мексиканского банкира. И вполне вероятно, никогда бы им не встретиться, не распорядись судьба (в лице добрых американских соседей) по-своему. Не важно зачем, но злым гринган крайне срочно понадобилось проложить ж/д полотно через Мехико и прилегающие земли, а улаживать вопрос с мексиканским населением взялся Мистер Джексон, ушлый и коварный представитель спонсирующего сие "мероприятие" банка, и типичная киношная гадина на полставки. Не особо дипломатичный товарищ разрулил ситуацию предельно просто — перестреляв всех, так или иначе стоявших на пути претворения светлой американской идеи в жизнь. Поспешил, что уж говорить. К его великому несчастью, в числе невинно убиенных (и тяжко раненых) оказались отцы Марии и Сары. Способ мести барышни выбрали не шибко оригинальный, но эффективный — выкрасть перешедшие во владение дядюшки Сэма деньги. Так как банк в городе один, нетрудно догадаться, что там они и встретились. Прикинув, что грабить и раздавать деньги бедным не так уж плохо, а невскрытых сейфов в Мексике — еще ого-го, было решено продолжить банкет...

Скажу одно — фильм вышел невероятно позитивным и веселым: заслугами Люка Бессона, отметившегося на посту продюсера, или игрой актеров — не важно. Юморные диалоги и постоянные перепалки "бандиток" (ну не сошлись характерами, что ж поделаешь) не единожды поднимут настроение, отдельных смешков удостоится и эксперт-криминалист Квентин, который впоследствии присоединится к банде (впрочем, не спешите с насмешками, еще обзавидуетесь ему во время эпизода в отеле). Незаезженный western-стиль пришелся весьма кстати — сейчас его используют нечасто, а "Бандиткам" он только добавляет свежести и колорита. Дрессировщики лошадей свой хлеб тоже не даром ели — наблюдать за их питомцами на экране сплошное удовольствие.

Итог не может не радовать: занятный сюжет, море отличного юмора и горячий дуэт главных героинь. Хотите вдоволь посмеяться или просто расслабиться? Посмотрите "Бандиток" — удовольствие и хорошее настроение к ним как раз прилагаются.

C3ltiK

Сволочи

Жанр: *драма*
Производство: *Парадиз / Фонд Ролана Быкова / "РИТМ"*
Режиссер: *Александр Атанесян*
В ролях: *Александр Головин, Сергей Рыченков, Андрей Панин, Андрей Краско, Никита Ерунов, Олег Буганов, Владимир Кашпур, Владимир Андреев и др.*
Копия: *DVD*
Продолжительность: *1 час 35 мин.*

Большая рекламная раскрутка, громкое название и интригующие кадры приковали внимание к этому фильму. Многие поговаривали о появлении очередного бренда, как это всегда случалось с некоторыми шумными криминальными драмами. Что же мы увидели на экранах?

А вот что. Возвращаемся в темные годы Великой Отечественной — время тяжкое, беспорядков в бравом Советском Союзе пруд пруди; грабежи и убийства случаются на каждом шагу, и чаще всего совершают их банды малолетних беспризорников. И тогда умным ребятам из НКВД приходит идея о создании специальной секретной школы по подготовке диверсантов из малолетних преступников. Насчет того, насколько близки факты, имевшие место в кинофильме, к истинности, разводить дискуссию не стану, ибо говорить нечего: подобного не существовало вовсе.



Однако мы не подлинность алмазов собрались здесь обсуждать, тем более что "Сволочи" далеко не алмаз. Трудно сказать, чего в фильме привнесено больше: жестокости или сентиментальности. Орды полуголых подростков остервенело колотят армейский батальон за шайку горячей воды, с безразличным выражением лица перерезают горло и время от времени философствуют на тему "не мы такие, жизнь такая". Создалось ощущение, будто слово "жесткость" расшифровывается только как "побольше крови и мата", и того и другого здесь предостаточно. Другое дело сентиментальность; долгие планы, по задумке режиссера, наверное, обязанные вызывать у зрителя жалость или даже слезы, появляются на протяжении фильма с периодичностью рекламной паузы, вызывая лишь раздражение. И, наконец, потрясающе смазанная концовка, до предела переполненная жутко избитыми, штампованными репликами; она необратимо перечеркивает все, что было хорошего и приятного до нее.

Резюме: что ждали, того не получили, а что получили, то оказалось очень жестким, но смертельно пафосным фильмом.

Берлинский Gosha

ДЕТСКИЙ УГОЛОК

Гарфилд 2: Спасение друга

Очень ленивый кот спешит на помощь

Полное название игры в оригинале: *Garfield: Saving Arlene*
Жанр: *ТРА\ аркада*
Разработчик: *Eko Software*
Издатель в СНГ: *Акелла*
Количество CD в оригинальной версии: *1*
Платформа: *PC, PS2, Xbox, Game Cube*
Похожие игры: *Garfield, Disney's Chicken Little, Madagascar, Kao the Kangaroo 2, Rayman 3*
Минимальные требования: *Intel Pentium III\AMD 1000 МГц, 128 Мб памяти, 3D-ускоритель с 32 Мб памяти.*
Рекомендуемые системные требования: *Intel Pentium IV\Athlon 2 ГГц, 256 Мб памяти, 3D-ускоритель с 64 Мб памяти, геймпад*

Рыжая наглая тварь, которая едко и цинично комментирует происходящее за окном и в мире и при этом почти постоянно вальяжно сидит-лежит на диване с тарелкой лазаньи или стопкой бутербродов, хорошо знакома зрителям и игрокам. Это Гарфилд — самый ленивый кот на свете. Нет, не так, он — самый-самый ленивый кот в мире. Опять не совсем про него, просто Гарфилд — это сама суть, квинтэссенция двух пороков: чревоугодия и лени, которые постоянно между собой борются. И самое ненормальное, что ему такое поведение очень идет, добавляя еще больше привлекательности его харизматичной рыжей морде.

Иногда Гарфилд выходит во двор, чтобы в очередной раз доказать окружающим превосходство своего кошачьего интеллекта над всеми остальными. Утверждается он не ради своего эго — его самомнение и самоуверенность тверже скалы, да и напрягаться ради этого не стоит. А вот молочко у молочника стырить или мороженым побаловаться, пока продавец отвлекается на местную ребятню, это да, это по Гарфилду. Соперников и естественных врагов у него почти нет, поэтому чувствует он себя в своем маленьком мирке (да, это его дом, дворик, улица и мир) лучше, чем сыр в масле. Скорее как сыр в его любимой лазанье. Но редко-редко случаются кошмарные ситуации, грозящие серьезным стрессом нежной кошачьей психике. Такие события обычно провоцируют охотники на бродячих животных, которые ловят беспечных четвероногих обитателей пригородов. Вот и подруга Гарфилда — красотка Арлин — нечаянно попалась. Уже увозят нашу голубушку в страшный питомник — а рыжий кот еще даже не доел лазанью!

Успокойтесь, время в мире Гарфилда — понятие относительное. Сократить дорогу и настигнуть ненавистных охотников через десятки двориков и лужаек гораздо удобнее и быстрее, чем бежать за ними вдогонку по автостраде.



Мимоходом в антураже восьми уровней хозяйственный, как и все коты, Гарфилд собирает неплохой продуктовый набор из сыра, мясных отбивных, помидоров и перца, которые тратятся на очень вкусные, невероятно вредные по количеству калорий, а для игрового процесса действительно полезные блюда. Среди них пресловутая лазанья, восстанавливающая потерянные очки здоровья, горячее блюдо с перчиком — огненная отрыжка подпалит хвост любому врагу, а воздушный сырный пирог вознесет блаженствующего Гарфилда на любую высоту. Чуть не забыл про прибавляющий сил гамбургер, позволяющий сделать мощный удар или просто прицельно пнуть Оди — все равно он только место занимает. Хотя нет, Гарфилд специально унижает песика, чтобы подчеркнуть независимость от его существенной помощи в некоторых ситуациях. Например, коты не умеют плавать (наш подопечный в воде ведет себя как настоящий камень!), и придется прибегнуть к услугам Оди. Он же беспечно постоит на стреме и нажмет нужную кнопку, то есть, несмотря на фырканье Гарфилда, без него просто не обойтись и иногда стоит угостить четвероногого напарника заслуженной косточкой.

В небольших локальных разборках рыжий обжора воспользуется проверенным грозным оружием всех кошачьих — своими лапами и хвостом. Только не забывайте — нокаутированные враги очухаются быстро и не преминут взять реванш.

В управлении настоятельно рекомендую использовать геймпад — так гораздо спокойнее и удобнее путешествовать по красочным тематическим уровням, на которых гуляют, бегают и прыгают неплохо детализованные персонажи. Мультяшно-комиксный cell-shading честно "прикрывает" все слабые графические места, начиная от спрайтовых спецэффектов, теней и словно вырубленных одним топором предметов интерьера, и заканчивая размытыми почти незаметными текстурами, которые все равно остаются как бы на втором плане и не бросаются в глаза.

Тихий вкрадчивый голос кота, невинно-бестолковое тявканье Оди и бесшабашно-оптимистичные мелодии сопровождают нас все время. И если милые кошачьи вопли не надоедают никогда, то небольшое количество треков начинает давить на психику довольно быстро.

Оценка: 7. Резюме: лентяй Гарфилд прыгает-бегает, дерется и спасается от ловушек не хуже всяких ежей или кенгуру, неплохо выглядит простенький и приятный дизайн уровней в cell-shading, и в кои-то веки в игре нашлось место не только мрачным кошачьим шуточкам, но и демонстрации кулинарного мастерства известного обжоры.

Kreivuez

Искатель в доме с привидениями

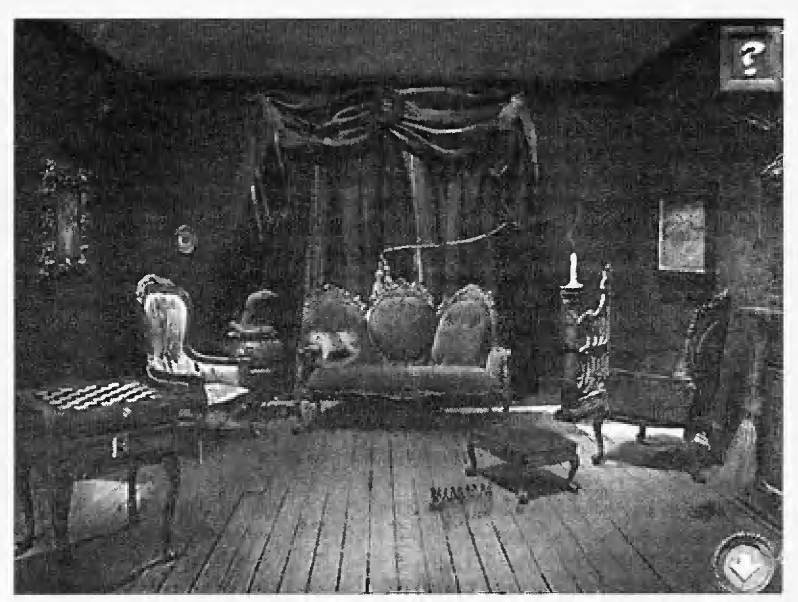
Юный следопыт

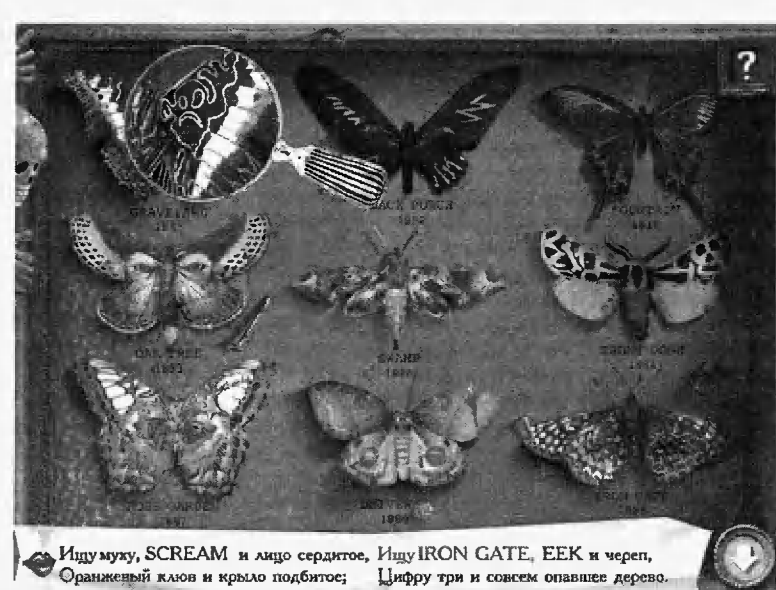
Жанр: *логические игры*
Разработчик: *Scholastic*
Издатель и локализатор в России и СНГ: *"Новый Диск"*
Дата релиза: *июль 2005*
Количество CD в оригинальной версии: *1*
Платформа: *PC*
Минимальные системные требования: *Intel Pentium I\AMD 166 МГц, 16 Мб памяти, видеокарта с 2 Мб памяти*
Возраст: *от 6 до 12*

В одном старом заброшенном доме пропадают маленькие любопытные детишки. И вы — один из многих не вернувшихся к родителям несмышленышей, смело заглянувший в гости к хозяину — скелету. Последнее, что услышит тот, кто неосмотрительно шагнул в прихожую таинственного особняка, это глухой стук закрывающейся огромной входной двери — через нее выход заказан. Но скучающий хозяин даст вам один шанс — достаточно выполнить его нехитрое задание и он покажет вам путь наружу. Всего-то и нужно — разгадать двенадцать логических загадок, очередность выполнения которых игрок волен выбирать по своему усмотрению. Несколько комнат (гостиная, кабинет, спальня, столовая, кухня), чулан под лестницей и темный чердак к нашим услугам.

Антураж этих помещений под стать хозяину — кругом развешаны фотореалистичные летучие мыши, пауки плетут паутину, по полкам ползают ящерицы и змеи. Двери скрипят, в щелях воет ветер, где-то на чердаке ухает филин, а среди зловещих надписей иногда встречается имя игрока (кем он назвался в начале игры) — еще чуть-чуть и станет совсем страшно.

Но не стоит бояться — нам же сказали: заходи, если смел. Не пугаемся атмосферных декораций, а спокойно и внимательно находим место расположения очередной загадки. Скелет произнесет стишок, и игрок остается проверять свою наблюдательность. Весь экран займет фотоаппликация из десятков несовместимых и малозаметных рядом друг с другом предметов, теней, скрытых символов и надписей, переплетенных между собой по прихоти дизайнера. Угадывая и рассуждая, ребенок постепенно найдет все элементы, зашифрованные в стишке скелета. Помните — не всегда следует понимать текст ребуса буквально: месяц может оказаться формочкой для печенья, конек быть не живым или игрушечным скакуном, а всего лишь спортивной обувью хоккеистов и фигуристов. Две загадки — это небольшие мини-игры "Жуткая Коллекция" и "Волшебные ячейки". В первой нужно собрать тематическую коллекцию — жаб, уток, собак, кошек, пуговиц, глаз. Во второй — найти два предмета, объединенных по какому-то признаку (цвет, внешний вид, назначение).





Игра не заканчивается после первого благополучного бегства из зловещего особняка. Радушный хозяин приглашает зайти к нему вновь, но будьте готовы к повышению требований и новым прихотям капризного скелета: придется и суп ему приготовить, и товарища — настоящее привидение — создать.

Практическая сторона игры — это тренировка наблюдательности, формирование навыков логического, абстрактного и творческого мышления. Надеюсь, родители понимают суть развивающих игр и не станут вмешиваться в игровой процесс.

Оценка: 8. Резюме: отличный и любопытный проект, один из самых популярных в своей категории на западе и пока, к сожалению, малоизвестный на игровом рынке СНГ.

Kreivuez

ПЫЛЬНЫЕ ПОЛКИ

Syndicate

Кибернетическая мафия

Полное название игр в оригинале: *Syndicate, Syndicate: American Revolt, Syndicate 2: Syndicate Wars*
Жанр: *тактика*
Разработчик: *Bullfrog Productions*
Издатель: *Electronic Arts*
Дата релиза: *1993 и 1996*
Платформа: *PC, Sega Genesis, Playstation One*
Похожие игры: *Laser Squad Nemesis, Abomination, X-COM: Apocalypse*
Системные требования: *Intel Pentium \AMD 133 МГц, 32 Мб памяти, видеокарта с 2 Мб памяти.*
Multiplayer (8): *LAN, Internet*

Помогите, они промывают нам мозги, мы уже ничего не помним и не знаем про синдикат. Питер М…не — может помочь. Спасите знание об этой игре — просто прочитайте о ней… (случайно уцелевший кусок кода электронного документа на сайте Евро-Атлатической Корпорации, EA)

Надоело спасать человечество от пришельцев? Пропахший порохом хлеб наемника уже не по вкусу? Добро пожаловать в синдикат EuroCorp. И пусть тебя не смущает, что нашу организацию знают только на Британских островах — скоро о нас заговорит весь мир. Если мы позволим, конечно.

Ведь это 21 век. Век закрытых высокотехнологичных мегаполисов-анклавов, жизнь которых якобы контролируют правительство и силовые структуры. Это мы, преступные группировки века двадцатого, первыми взяли на вооружение кибернетику. Добавили к ней своих бойцов, собственные обширные знания по наркотикам, идеологию и религиозные доктрины. Но нам стало тесно в городах с многомиллионным населением.

Мы, представители молодой и злой группировки EuroCorp, начнем и выиграем войну тоталитарных синдикатов. Единственный серьезный противник для нас — это фанатики секты Church of the New Epoch High Disciple, но и их ждет печальная участь проигравших.

Убийства заложников, захват ценных документов, выкачивание данных о сверхсекретных проектах, перехват челноков и устранение свидетелей полиции, вербовка и "промывание мозгов" членам правительства, ограбления банков и террористические акты — это небольшой перечень наших поступков. Морально? Мы не знаем слова с таким значением. Есть цель — мировое доминирование и на пути к ней все поступки оправданы. Могущество стоит слез и крови, впрочем, наши солдаты лишены и того и другого. Они не рассуждают — они выходят из летаргического сна и выполняют приказы техников-операторов, сидящих за пультами управления. Четверо боевиков всегда доведут дело до конца.

В этом им поможет новейшее оружие (да, в нашем арсенале есть лазеры и рейлганы!), кибернетические имплантанты улучшат характеристики, доведя их до совершенства. Ампулы адреналина, вшитые под кожу, ускорят их реакцию, стероиды увеличат силу, а обезболивающее — позволит дойти до условленного места встречи и не упасть от полученных ранений, зачастую смертельных и несовместимых с жизнью. Новейшие средства передвижения — автомобили и гравилеты, сверхскоростной монорельс — позволяют нашим солдатам десантироваться в любой точке земного шара и мобильно действовать в каждом регионе.

Шахты, биржи, притоны и казино — это вчерашний день; мы говорим конкретную сумму, мы требуем понравившееся здание и нужную технологию, мы приказываем сделать то-то и то-то. Если товар не доставлен нам в срок, обязательства перед нами не выполнены или выдвигаются какие-либо встречные условия — боевики синдиката все возьмут сами, и никто не остановит наших агентов. Человек, предавший синдикат — всегда мертвый человек. Любая правительственная, военная, религиозная, криминальная организация, не подчинившаяся нам, обречена на уничтожение. Мегаполис, отказавшийся заплатить "дань", превратится в руины, а его жители — в сборище послушных животных.



Лучшие специалисты уже работают в наших лабораториях и мастерских. Кибернетики, химики, технологи, инженеры — итог их работы зависит только от времени. Ученые проводят у нас самые смелые и нечеловеческие эксперименты — все равно нигде в мире они бы не получили ни правового, ни этико-морального разрешения на подобные опыты. Гениальное изобретение — "убедитель" (persuadertron) остановил потоки крови и позволил нам без пальбы и взрывов, угроз и шантажа набирать миллионы сторонников нашей политики.



Сбор данных

Наблюдение за действиями синдиката осуществляется в изометрической перспективе на тактической карте и двумерной — на глобальной.

Со второй части игры изометрические локации становятся псевдотрехмерными, а камера на тактическом экране — свободно управляемой. По уровням, в зависимости от времени суток, "гуляет" огромное количество "спрайтовых" NPC, полицейских, вражеских агентов. Стоит отметить ряд дизайнерских находок, придававших игре невероятную футуристическую атмосферу — продуманная архитектура жилых комплексов и промышленных объектов, система коммуникаций, на зданиях была неоновая реклама.

Последнее донесение Джеймса Бонда

Сухие цифры и факты деятельности синдиката говорят о существовании единого центра, координирующего все операции и ряда региональных форпостов. Проникновение на главную базу позволило узнать только приблизительное назначение комнат и офисов: 1) "холодильник" боевиков; 2) арсенал; 3) лаборатории; 4) мастерские и склад.

Снаряжение нового бойца, очевидно, проходит в два этапа. Первый — это "разморозка" боевика, которая занимает продолжительный кусок времени. Второй — включение "новичка" в отряд, операции по внедрению имплантантов, снабжение амуницией (бронежилеты, приборы, аптечки, гранаты) и оружием (пистолеты, дробовики, снайперские винтовки, пулеметы, рейлганы, лазеры). В арсеналах синдиката находится весь спектр необходимого для операций в городских условиях оборудования. Тактические приемы, применяемые координаторами миссий, разнообразны, стиль боя варьируется от одиночки до командной игры. В стенах базы синдиката постоянно играет какая-то психоделическая музыка, успокаивающая сознание, воздух пропитан затуманивающим сознание ароматизатором…

Оценка игры: 9. Резюме: она была одной из лучших игр по киберпанк-вселенным, цепляя жестким и напряженным геймплеем, но, к сожалению, уникальная концепция и тактика во время своей сиквелизации получила серьезный нагоняй от прессы и игроков, после чего легла в "морг" брендов и креативных идей — архив компании EA.

Kreivuez

АНЕКДОТЫ

Звонок.
— Кто?
— Это мы, из военкомата, прапорщик Рыжов и майор Лубегин!
— Идите к черту!!! Я!!! Уже!!! Служил!!!
— Да мы знаем, знаем. Мы так просто, балуемся!
Смех.

Отец укладывает спать сына, рассказывает сказку:
— Был на свете богатый мужик. Купил он себе самый крутой пентиум и купил себе кучу лицензионных программ.
— Пап, а как это — лицензионных?
— Спи, сынок, я же сказал, это сказка.

А ведь если подумать, гордое американское US (кто не понял — United States, оно же Соединенные Штаты) простой сменой раскладки превращается в простое русское ГЫ...

Видел в одном секретном институте на лестничной площадке две таблички: одна по-русски — "Место для курения", а рядом поанглийски — "No smoking". Много думал...

— Что такое "поддержка пользователей"?
— А это если у пользователя вся инфа накрылась медным тазом, то ты подходишь, кладешь руку на плечо и говоришь: "Как я вас понимаю!"

В магазинах Америки появился игровой набор для детей "Теперь ты полицейский", в комплект входят: пистолет, пончики и мертвый напарник, за которого надо мстить.

Ты проснулся и не знаешь, с какой ноги встать?
Отправь "НОГА" на 4242!

Шурка шлепала маленькими сандалиями по асфальту и раскачивала мамину руку вперед и назад, напевая:
"Кэ-гэ и айем, кэ-гэ и айем, Купил одну лишь тлафку!
Кэ-гэ и айем, кэ-гэ и айем, И йаду он не пи-и-ил!".
Мама прослушала куплет в третий раз, и почувствовала, что рука перестала раскачиваться.
— Это вы в садике выучили?
— Не, мам — эт баян! — ответила Шурка.
— Вроде Шаинского напоминает. Мы что-то похожее в детстве разучивали... Только под пианино.
— Это не шаинская песня, а бобруйская!
— Скажи пр-р-равильно!
— Бабр-р-р-руйская!!! — Шурка начала подпрыгивать на ходу.
— Молодец! А про что эта песня?
— Про жыво-о-отное!
— Про кэ-ге-айема? — осторожно спросила мама.
— Учи алба-а-анский! — Шурка расхохоталась.
"Надо же, какой садик хороший достался." — подумала мама, "Шурка каждый день столько нового узнает, сразу видно, что с детьми занимаются. Не то, что в старом, каждый вечер про этих покемонов и хентаев от ребенка слушать...".
— В Бобр-р-р-руйск, жыво-о-отное! — девочка тянула мамину руку и смеялась счастливым детским смехом...

Вечером идет домой хакер, несет винчестер с софтом. Навстречу ему два милиционера. Видят, хакер что-то за пазухой несет, аккуратно так:
— Что несешь?!
— Винч... э-э, жесткий диск несу.

Корреспондент спрашивает:
— Дедушка, а сколько тебе лет?
— Сто пятьдесят восемь.
— Обалдеть! А ведь ты и пьешь и куришь?!
— Конечно!!! А иначе я так никогда и не сдохну.

Идут стрельбы. Дали автоматы, патроны, показали куда стрелять. Админ отстрелялся, подводят итоги. Мишень админа чистая. Командир:
— ???!!!
Админ, проверяя автомат: — С моей стороны пули вылетели. Проблемы у вас.

Для России выпущена новая версия "Windows". При установке новых девайсов (мышей, модемов, сидюков) выдается сообщение:
"Найдено новое устройство, за это надо выпить..."

Идет экзамен. Все, как могут, пишут билеты, кто сам, но большинство со шпаргалок. Правда, за их использование нещадно из аудитории выгоняют, преподаватель — зверюга, свое дело знает. Ряды постепенно редеют.
Тут в аудиторию заглядывает декан:
— Здравствуйте, что за группа, что сдаем?
Преподаватель в ответ:
— 112 группа, сдают матан.
— Любители, небось, списывать?
— Да нет, любители давно в коридоре, здесь одни профессионалы остались!

Маленький мальчик просыпается ночью и видит под елкой старика с белой бородой и мешком подарков. Мальчик:
— Дедушка мороз!! Я всегда в тебя верил, теперь я знаю, что ты есть!!!
Дед Мороз: — Да, теперь ты знаешь, что я есть! И мне придется тебя убить.

— Мам, а мам, а можно я сегодня початюсь?
— Ладно, сынок, только недолго. Далеко не ходи, только на местные узлы, с незнакомыми не разговаривай.

Мне очень нравится группа Unknown Artist, ну вы ее знаете, они поют Track 1, Track 2.
Ну а от Track 9 я ваще тащусь!

ПОДРОБНОСТИ

Human Fighter в мире Lineage 2

Lineage 2 вышла довольно давно и успела собрать огромное количество поклонников. Признаться, я тоже один из них. Сегодня я хочу помочь людям, которые только что начали играть или не могут выбрать дальнейшую профессию для своего персонажа. Речь пойдет о Human Fighter. Как показывает статистика, это самый часто выбираемый класс персонажа новичками.

Лучшие

Удивительно, но среди всех рас люди имеют в числе своих профессий лучших танков (DA), ДД (TX) и самых мощных лучников (HE), что позволяет назвать эту расу оптимальной для новичков. Каждый сможет найти в ней свой любимый вариант развития. Есть, конечно, и другие расы, но их мы пока рассматривать не будем, так как я считаю, что игра за них чуть сложнее, чем за людей.

Вначале немного о самой расе. Это самая короткоживущая раса на континенте. Они не обладают какими-нибудь экстраординарными способностями. За свою недолгую историю они овладели всеми видами боевых стилей: от магических заклинаний до совершенного владения короткими клинками.

Сегодня я постараюсь рассказать о вторых профессиях Human Fighter (описывать первые профессии не имеет смысла — они не несут кардинальных изменений в игровой процесс). Развитие персонажа-человека очень интересно. Практически в любой момент вы можете сменить стиль игры (чаще до 20 и 40 уровня) и играть за отличного от начального персонажа, благо, древо развития персонажа это позволяет.

Люди стартуют не на континенте, а на острове около него. До 20 уровня можно не волноваться о прокачке, на этом острове есть монстры, которые могут задать жару даже воину 20-22 уровня! Только когда вас попросят сменить профессию, вы обязаны будете переехать на большую землю. Перевозку осуществляет корабль или Gatekeeper (местный аналог телепорта). Билет на корабль стоит мизер — 2700 адена, но это также займет много времени (минимум 10-15 минут). Телепорт же доставит вас на континент мгновенно, но вам нужно будет заплатить 18000 (восемнадцать тысяч) адена! Смотрите сами, если финансы позволяют, то целесообразно будет сделать телепорт. Если нет, то все на борт и в путь.

Танки людей

У людей есть два вида танков. Это Dark Avenger и Paladin. В общем, это защитные бойцы ближнего боя, использующие связку меч + щит. Они приспособлены для отвлекания монстров на себя и тем самым дают возможность более сильным атакующим воинам или магам уничтожать соперников. Чаще всего они качаются соло до 50-60 уровня, благо им не особо нужна помощь других классов. Но как гласит закон Lineage 2 — с 60 уровня одиночек нет, если только они не смертники и мазохисты.

Dark Avenger

Этого воина считают самым сильным бойцом в игре. Готов поспорить, что это не так. За долгое время игры в Lineage 2 я успел заметить, что суперменов тут нет. На моих глазах оркский воин Destroyer убивал DA практически без особых потерь и повреждений (уровни и обмундирование были примерно равны, причем перевес был скорее в сторону DA). Я ни в коем случае не хочу сказать, что DA слаб, уверяю вас, такая сила, как у него, есть не у каждого воина ближнего боя. Просто нелепо говорить, что это самый сильный боец.



Варлорд собственной персоной



Ветка развития персонажей

Предназначение этого война простое: отвлекание монстров на себя, отражение ударов и нанесение повреждения мечем. По сравнению с другими танками игры этот имеет самое большое количество здоровья, что, конечно, очень важно для защитного бойца. Он обладает возможностью призывать черную пантеру. Это создание имеет возможность атаковать врагов, нанося им неплохой урон, вкупе с уроном DA. Лично я считаю, что польза от нее сомнительная, пантера обладает небольшим количеством жизней и поэтому быстро умирает на поле боя. Вызов же этой твари довольно дорог, необходимо n количество D-grade кристаллов.

Теперь что касается вооружения этого бойца. Ему обязательно нужно купить тяжелую броню и щит, но сперва, как и для всех воинов, необходимо позаботиться об оружии. Выбор невелик: либо блант, либо меч. Разница между ними такая: у бланта большая точность попадания по цели, но низкий шанс нанести критический удар, а у меча эти два показателя примерно равны. Исходя из личных соображений, лучшим выбором будет меч. Для защиты лучше всего использовать сетовые комплекты: до 40 уровня сойдет Brigandine set, до 50 — Composition set, а после 50 выбирать вам, скажу лишь, что я предпочитаю Full Plate set.

Тактика ведения боя против соперника игрока обычно одинакова как для боя против мага, так и для боя против воина. Чем быстрее вы подбежите к сопернику вплотную, тем быстрее вы его убьете. В бою нужно использовать Shield Stun, а если соперник, превосходящий вас в скорости, начал убегать, то можно добить его Drain Health. В общем, играть этим персонажем просто и, как мне кажется, скучно, но выбор как всегда за вами.

Paladin

Скажу честно, до недавнего времени считал этот класс небоеспособным. Я ошибался. На моих глазах этот воин убил DA. Все это возможно из-за его способности самолечения (а также и группового лечения). Этот воин также очень легко и быстро расправляется с нежитью. У него навалом скиллов, защищающих от нежити и увеличивающих урон против нежити. Конечно, в партийной прокачке он теряет эффективность своего лечения, так как обычно в грамотно собранной партии есть лечащий маг, а сила его лечения в разы превосходит лечение паладина.

Вооружение ничем не отличается от такового у DA.

Стиль ведения боя почти такой же, как и у DA, просто добавляется еще возможность лечить себя и сопартийцев.

Атакующие бойцы людей

Оба ниже представленных класса подходят для масс PvP. Их выделяют большие повреждения и большое количество жизней. Они также специализируются против определенных видов монстров, при выборе скилла урон, наносимый выбранному виду монстров, увеличивается на 15%.

Gladiator

Один из самых распространенных классов в игре. Многие считают его мощнейшим атакующим бойцом, другие же придерживаются мнения, что этот воин слаб. Приношу свои извинения всем людям, играющим за GD, но я считаю, что этот воин слаб.

Этот класс имеет возможность сражаться и увеличивать свое мастерство владения дуалами. По мнению многих игроков Lineage 2, дуалы — самое сильное и доступное оружие ближнего боя в игре. Не могу не согласиться с данным мнением. GD может использовать также вариант меч (блант) + щит, но при этом его эффективность падает в разы и гладиатор теряет свою привлекательность. Поэтому выбирайте вариант прокачки гладиатора с дуалами.

Многие скиллы GD необходимо заряжать, для этого есть скилл Focus Sonic. В зависимости от скилла и его прокачки нужно заряжать от 1 до 5 раз Focus Sonic, перед тем как разрядить удар. Тут есть одна неприятная мелочь, зарядка требует времени (1 секунда для зарядки на 1). Напомню, что в бою каждые 3 секунды могут решить исход битвы. Еще зарядка прерывает атаку по противнику, что потребует от вас еще пару щелчков мыши по оппоненту.

Вооружение гладиатора таково: вначале необходимо купить дуалы, советую носить их уже с 20 уровня (или как только позволят финансы, так как первые дуалы стоят не меньше 800000 адена). Дуалы помогут раскачать персонажа быстро и без особых задержек на восстановление маны, так как до 40 уровня скиллов на дуалы нет. После того как вы купили дуалы, нужно задуматься о покупке брони. Хотя тут думать не надо, однозначно нужно приобрести тяжелую сетовую броню (см. виды сетовой брони в разделе про DA).

Стиль ведения боя не очень простой. У гладиатора есть много атакующих скиллов ближнего и дальнего боя: Triple Slash, Double Sonic Slash, Triple Sonic Slash и так далее. В течение всего боя нужно постоянно использовать эти скиллы, и если противник начал убегать, то имеет смысл добить его чудо-скиллом — Sonic Blaster.

Warlord

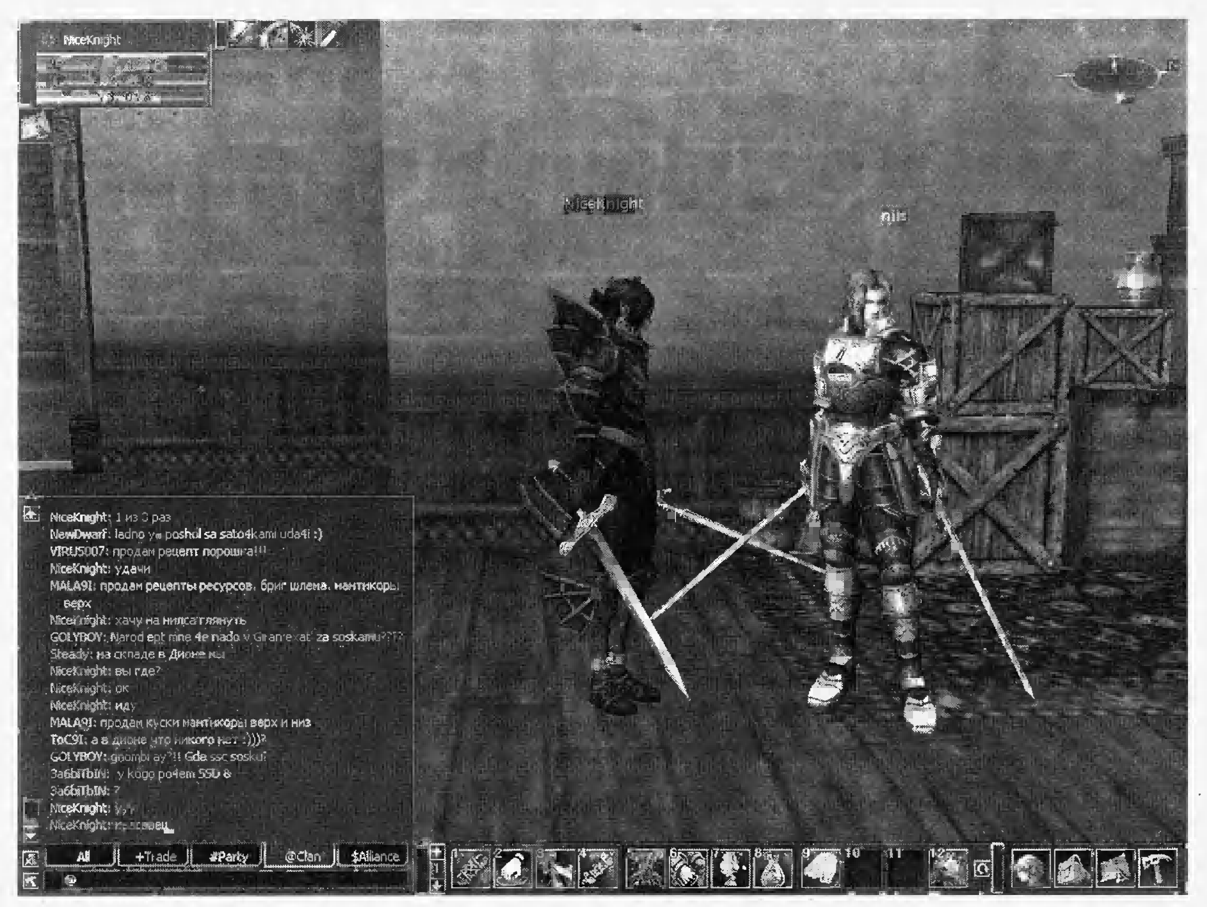
Этот класс является представителем группы персонажей, созданных для массовых битв, так называемых mass PvP. Сила этого класса в том, что все его скиллы поражают нескольких врагов. Его оружие — polearm (копья, алебарды). Только у этого класса есть скилл, который может ошеломить 8 человек. Этот персонаж может искалечить сразу всех окружающих его монстров или игроков. WL называют богом массовых битв. Он действительно всемогущ в массовых баталиях, один расправляется с 3-4 соперниками. Есть у него и минус — он просто ничто в битвах 1 на 1. Его скиллы слабы и не наносят большого урона по одной цели. Его прокачка соло сводится к тому, что вы будете таскать за собой по 4-8 зеленых монстров и, собрав их вместе перед собой, убивать ударами копья. Напомню, что только этот вид оружия имеет возможность наносить урон всем врагам, стоящим перед WL. К сожалению, без поддержки лечащего мага WL практически беспомощен, но как только маг находится, WL показывает, на что способен. Представьте себе: бежит какой то воин с копьем, а за ним штук пять монстров, вы думаете, что все — воин будет убит, а он поворачивается и с нескольких ударов убивает сразу 5 соперников! К сожалению, этот класс очень редкий именно из-за своей специфичности. Если вы WL, то найти клан вам не составит труда. Воины такого типа нужны всегда и везде.

Что касается обмундирования, то тут ничего нового еще не придумали. Единственный вариант: копье плюс тяжелая броня. Советую купить хорошее копье как можно раньше. В компании с хорошим баффером или лечащим магом вам не сильно надо будет беспокоиться за броню, хотя, конечно, сет, добавляющий вам HP, будет кстати (Brigandine set, Full Plate set, Doom Heavy set или если позволяют финансы Zubei Heavy set).

Тактику боя с монстрами я уже описал, а вот тактику боя в масс PvP стоит объяснить более подробней. Не нужно паниковать, если соперники обступили вас со всех сторон, вам нужно даже радоваться этому! Вы спросите — почему? Отвечаю: те, кто вас обступил, вскоре будут ошелом-

Словарь терминов:

ДД — damage dealer, боец, причиняющий повреждения.
Баффер — маг, накладывающий защитные чары.
Хилер — healer маг, исцеляющий повреждения.
Танк — воин, созданный для того, чтобы сдерживать врагов.
Блант — дробящие виды оружия (молоты, топоры)
Сетовый комплект — комплект брони, при одевании дает дополнительные плюсы.
Дуалы — оружие, мечи в каждой руке.
Соски — усилители физической или магической атаки, бывают разных видов и градаций (подходят только к оружию соответствующей градации, то есть SSD подходит только к вещам с градацией D) SoulShot увеличивает физическую атаку на один удар, BlessedSpiritShot увеличивает вашу следующую магическую атаку.
DA — Dark Avenger
PD — Paladin
GD — Gladiator
WL — Warlord
TX — Treasure Hunter
HE — Hawkeye



Вот так должен выглядеть настоящий воин арены



Гладиатор

лены и искалечены. Вначале используем Whirlwind, а затем Thunder Storm. Нужно соблюдать именно этот порядок, так как если вы сначала ошеломите врага, а потом нанесете по нему довольно сильный удар, то, скорее всего, прервете ошеломление, а это чревато быстрой гибелью (вашей, конечно). Пока ваши супостаты будут стоять под хороводом птичек, вы сможете отойти и дать более сильных бойцам разобраться с врагом. Игра за WL очень интересна, но в то же время и очень сложна. Не советую играть им, если вы новичок в Lineage 2. В общем же это очень сильный и специфический класс игры.

Воры людей

Ниже представлены очень сильные атакующие бойцы. Основное их предназначение — наносить урон, поэтому многие считают их лучшими ДД. ТХ же многие считают даже сильнейшим классом игры, с чем бы я с удовольствием согласился, если бы не баланс игры.

Hawkeye

Этот класс персонажа оставляет двоякое впечатление. С одной стороны это очень мощный лучник. Он обладает самым сильным и частым критическим попаданием среди всех лучников. Но у него также есть огромный недостаток — это самый медленный лучник игры. У него очень маленькая скорость передвижения. Многие монстры, не говоря уже об эльфах, догоняют его очень быстро, а это смертельно для любого лучника. Исходя из этого, остается лишь одно — не дать до себя добежать, и вы знаете, он способен на это!

Этот класс не самый редкий среди лучников, Phantom Ranger'ов, по моим подсчетам, меньше. НЕ — чаще одиночки, в партию их берут редко, так как они там просто не нужны. Исполнять роль игрока, оттягивающего на себя монстра, берут Silver Ranger'ов. Ну и это не беда, эти лучники неплохо справляются и сами без помощи кого-либо. Кстати, эти лучники часто встречаются как ПК (убийцы игроков), так что будьте осторожны.

Вооружение для любого лучника не вызывает особых удивлений. Чаще это легкая броня плюс лук, но я предпочитаю одевать лучнику тунику (броня для мага, которая имеет самый низкий уровень защиты, но увеличивает максимальное количество маны), так как именно лучнику часто не хватает маны, ведь на каждый выстрел из лука расходуется n количество маны (n зависит от лука). Луки же делятся на два типа: со скоростью атаки 227 и 293. Я предпочитаю луки со скоростью атаки 227, так как у них урон больше, чем у луков со скоростью 293, и они экономят вам немного сосок. Это не касается следующих луков: Elven Bow, Eminence Bow (лично я предпочитаю вместо него Akat Long Bow, но тут скорее дело вкуса), Bow of Peril и Soul Bow.

Тактика ведения боя едина для всех лучников. В игре эта тактика называется китинг. Принцип такой: вы стреляете в монстра и немного отбегаете, затем повторяете до смерти монстра. Тактика очень проста, и через 10 минут тренировки вы доведете это действие до автоматизма. К сожалению, а может к счастью, вся игра лучника строится только на этой тактике ведения боя. Лично мне это быстро надоело; если вы более терпеливы, то дерзайте.

По своей природе лучники созданы для убиения магов. Когда маг кастует заклинание, используйте свой атакующий скилл (Power Shot, Double Shot или Stun Shot), атака у лучника очень сильная, что дает вам самый большой шанс прервать каст заклинания. Это дает всем лучникам огромное преимущество над всеми магическими классами персонажей. Лучник также считается лучшим PvP классом из-за своей скорости (с трудом применимо к НЕ, зато отлично проходит у Silver Ranger).

Treasure Hunter

Этот класс я специально оставил напоследок. О них будет отдельный разговор. Хочу сразу предупредить, что как бы я ни хвалил ТХ (**TH**), это не супермен, и его вполне реально убить, просто этот класс очень силен, и сейчас объясню почему.

Начну с основ. ТХ — это кинжальщик. Этот класс использует кинжалы, оружие с самой быстрой атакой в игре. Основное преимущество всех кинжальщиков — это самые сильные скиллы из всех в игры, недостаток же в том, что эти скиллы имеют шанс на промах. Всего в игре три класса, которые используют кинжал как основное оружие: Treasure Hunter, Plain Walker и Abyss Walker. Так как эта статья про людей, то подробно опишу преимущества только ТХ.

Основным его преимуществом является большее по сравнению с остальными кинжальными классами персонажей количество жизненной энергии. Этот воин не боится выйти один на один со своим врагом, но более эффективен он, конечно, позади противника. У ТХ самая частая и сильная критическая атака, он обладает чудо-скиллом Dash, который увеличивает скорость передвижения на короткий отрезок времени.

Этого воина справедливо боятся все. Он способен догнать и убить. Чтобы не проиграть битву сразу, к ТХ нельзя поворачиваться спиной, так как у него есть Backstab — скилл, который имеет 100% шанс попадания и наносящий огромный урон. Как это уже понятно, он используется, только если враг к вам спиной.

ТХ считаются лучшими ДД игры, так как способны нанести урон, который не способен вынести самый защищенный танк. Возникает справедливый вопрос: "NiceMax, где тот баланс, о котором ты говорил?" Отвечаю: баланс есть, ТХ не супермен, лучник с ровными руками может застать его врасплох и быстро убить. Маги способны нанести большой урон ТХ. Есть много вариантов, все зависит от игрока. Если у игрока большой стаж игры и молниеносная реакция, то победить ТХ не составит труда даже не-PvP персонажем. К сожалению других, и к счастью ТХ, таких людей не много.

Вооружение опять таки не экстраординарно: кинжал и легкая броня. Особых советов дать не могу, все просто как апельсин. Как говорится — были бы деньги, а что купить — мы найдем.

Тактику боя стоит описать чуть подробней. Бой лучше начинать с Backstab, помните — этот скилл очень мощный, но используется ТОЛЬКО в спину врагу. Затем используем Deadly Blow. Если последний прошел, остается только сделать несколько точных ударов кинжалом, а может, это уже и не понадобится. Если же удар промазал, то тут есть два варианта: либо продолжать атаку простыми ударами, либо отбежать и подождать, пока восстановится Deadly Blow, все зависит от того, какой монстр или персонаж вам противостоит.

The End...

В заключение скажу, какой бы вы класс ни выбрали, играя за людей, вы не ошибетесь. Запомните — слабых персонажей нет. Удачи вам в прокачке персонажа.

Мишанский
"NiceMax" Максим



Экран создания персонажа

ПОДРОБНОСТИ

Warcraft 3: TFT. Играем на DotA Allstars

Что же такое DotA Allstars? Думаю, большинство читателей Виртуальных Радостей знают, о чем пойдет речь. Но так как данный обзор предназначен главным образом не для опытных "дотеров", а прежде всего для новичков, то постараюсь рассказать обо всем подробно.

DotA Allstars — это, номинально, карта к Warcraft 3: TFT, а по сути такой же мод этой игры, как CS — мод игры Half Life. На данный момент на Battle.net'е среди неофициальных карт DotA занимает по популярности первое место, а в компьютерных клубах пользуется не меньшим вниманием, чем такие "киты" как CS, Q3, Diablo2, "оригинальный" War3 и т. д. Играть можно как один на один, так и в команде. Максимальное количество игроков на карте — десять (то есть по пять с каждой стороны). Для любителей повозиться с компьютерным противником существуют специальные версии DotA Allstars с буквами AI в названии. Компьютерные противники, конечно, звезд с неба не хватают, но зато очень быстро качаются и могут стать настоящей проблемой, если их оставить в покое на некоторое время.

Принцип игры

Как ясно из названия (DotA является аббревиатурой от Defense of the Ancients) целью игры будет защита от врагов неких "Ancients". Но так как лучшая защита — нападение, то смысл меняется на противоположный: как можно быстрее уничтожить вражеского Древнего, пока противники не добрались до твоего. Их, как и противников, двое: белые и пушистые The Sentinel будут из последних сил отчаянно защищать The World Tree, в то время как их антиподы, побрившиеся и сходившие в солярий The Scourge, будут легионами полуразложившегося мяса маршировать на врага, чтобы оттеснить его подальше от The Frozen Throne. Главная и первейшая цель героев — помочь им в этом.

Далее начинается очередная вариация на тему "трех коридоров". Расположенные в левом нижнем углу The Sentinel, будут регулярно отправлять отряды управляемых компьютером юнитов (так называемых крипов) на штурм вражеской базы по трем дорогам: по левому и верхнему краю карты; по правому и нижнему; и по самому короткому пути — по диагонали прямо к правому верхнему углу карты, где находится база The Scourge. "Плохие парни", разумеется, тоже дремать не будут. И станут отправлять навстречу точно такие же по численности и силе отряды собственных крипов.

На всех путях, ведущих к базам, будут стоять башни (Сторожевые деревья и Зиккураты). Они очень сильны, обладают большим количеством хитпойнтов и огромной атакой, поэтому даже просто приближаться к ним опасно, особенно в самом начале, когда герой еще слаб. На каждой дороге их по три у каждой расы, и каждая следующая башня гораздо сильнее предыдущей. Также необходимо знать, что уничтожать их следует только по очереди — пока жива башня-предшественник, все последующие неуязвимы.

Карта делится на две части протекающей по ее центру рекой. Именно по ней удобнее всего перебрасывать силы с одного фланга на другой, именно тут организовываются самые дерзкие засады и проходят самые кровопролитные сражения. Именно тут находятся точки возрождения рун... Впрочем, о рунах и их роли в игре будет рассказано ниже.

В самом начале под управление игрока дается один из героев. В зависимости от режима игры (о них чуть ниже) его можно выбрать самостоятельно или он будет выбираться случайным образом. Также вначале игрок получает стартовую сумму золота. Она может сильно отличаться в зависимости от того, сколько игроков в команде. Чем многочисленнее команда, тем меньше золота вначале получает каждый ее член. Таким образом, даже играя в меньшинстве, можно иметь неплохие шансы на победу за счет более сильных вещей, которые удалось купить за стартовую сумму. Режим игры тоже влияет на начальное количество денег.

Игрок может еще получать деньги за убийство крипов вражеской расы, нейтральных существ и героев, которыми управляют другие игроки. За героев, конечно, получаешь больше всего — но их и труднее убить. Довольно большую сумму денег можно получить за разрушение вражеских Башен.

Кроме этого основного способа заработка, существует еще один. Не такой денежный, зато стабильный. Всем игрокам каждые несколько секунд на счет будет поступать небольшая сумма в несколько единиц золота. Казалось бы — сущий пустяк. Но представьте, что вам не хватает на покупку какого-нибудь очень сильного и дорогого артефакта несколько монет. Будет очень обидно, если придется бежать через полкарты до места ближайшего сражения, и, убив одного крипа, столько же возвращаться. Гораздо проще подождать возле магазина десяток секунд и набрать недостающую сумму.

Кроме денег, за убийство врагов будет выдаваться столь милая любому манчкину экспа. Как и в варкрафте, герой обладает тремя обычными магиями (или пассивными способностями) и одним Ultimate-навыком. Каждую из магий можно раскачать 4 раза, Ultimate — только 3. Кроме того, есть еще так называемый "плюсик". Он дает обладателю за каждое вложенное в него очко +2 ко всем статам. Максимальный уровень героя 25-й, но обычно исход игры ясен гораздо раньше.

Магазины, вещи и сборные артефакты

Как деньги зарабатывать — понятно, теперь перейдем к самой вкусной части — на что их тратить. Недалеко от места респавна вашего героя находятся магазины. Всего их восемь.

Beazel The Weapons Dealer — у этого бородатого гнома, помешанного на оружии, можно купить любые вещи, повышающие параметры атаки и защиты.

Sena The Accessorizer — эта девушка-портной торгует вещами, повышающими силу, ум и ловкость героя, который их наденет.

Cache of the Quel'thelan/ Gateway of Demonic Artifacts — тут находятся вещи, не относящиеся к двум предыдущим магазинам: повышающие скорость бега, атаки и восстановления жизни или маны.

Chimaera Roost/Graveyard — здесь можно купить "одноразовые" вещи: зелья, повышающие регенерацию здоровья и маны, магические глаза для наблюдения за картой, свитки телепорта и даже ручную курицу, приспособленную для таскания вещей.

Кроме этих магазинов, существует еще два — секретных. Они расположены не на базе, а "спрятаны" в лесу. У этих аколитов продаются самые мощные и ценные вещи. Но и цена на них соответствующая.

А теперь перейдем к тому, из-за чего DotA пользуется большой популярностью по сравнению с другими подобными картами — познакомимся со Сборными Артефактами. Прямо возле родника, восстанавливающего жизни и ману, живописным полукругом расположились четверо рабочих. Многие новички, посмотрев на продающиеся там вещи, тут же загораются желанием купить за 1200 монет (сущие копейки) артефакт, дающий +35 к Силе, 300 к максимальной жизни и регенерацию 11 хитпойнтов в секунду. И после покупки с недоумением смотрят в инвентарь, где одиноко лежит какой-то свиток, никаких параметров не поднимающий. А все потому, что они не обратили внимания на последние несколько слов в описании предмета. Все дело в том, что эти магазины не торгуют готовыми артефактами. В них продаются лишь свитки, в которых указаны эффекты этих артефактов и их рецепты. Их надо собрать из "запчастей" — обычных предметов или других артефактов. После чего эти запчасти надо поместить в инвентарь и купить нужный свиток. Очутившись в инвентаре одновременно, эти вещи чудесным образом соберутся в требуемый артефакт.

Некоторые свитки стоят одно дерево. Не спешите искать на карте место, где оно продается, — его попросту нет. Закономерен вопрос: "А как же тогда купить свиток?" А свиток как раз не надо покупать. Если цена свитка одно дерево — это значит, что для сборки достаточно просто купить все составные части, а свиток выставлен "на продажу", просто чтобы играющие знали рецепт.

Набор таких артефактов огромен и разнообразен и вносит в игру колоссальные изменения. С их помощью можно как еще более усиливать сильные стороны своего героя, так и ослаблять вражеские. Например: еще недавно маг закидывал неповоротливого воина магиями так, что тот не мог высунуть и носа из-за массивной громады своей последней оставшейся в живых башни. А потом, после сборки воином чудесного артефакта Black King Bar, обладающего способностью колдовать на хозяина неуязвимость от магии, уже настала очередь мага со всех ног уноситься под защиту родимых стен, завидев на горизонте закованную в броню фигуру силовика.

Влияние сборных вещей на игру трудно переоценить, и именно в них заключается путь к победе. Разумеется, запомнить и постоянно держать в уме более четырех десятков вещей способен не каждый. Но для сносной игры достаточно запомнить несколько самых нужных. А по мере накопления опыта они запомнятся автоматически.

Классы персонажей

Как и в обычном Варкрафте, герои в DotA обладают тремя показателями: силой (strength), ловкостью (agility) и умом (intelligence). Правда, в отличие от варкрафта, количественные параметры тут другие.

Сила — каждое очко силы увеличивает количество жизней на 19 и увеличивает восстановление здоровья.

Ловкость — каждое очко ловкости увеличивает скорость атаки героя на 1%; каждые 7 очков увеличивают броню на 1.

Ум — каждое очко интеллекта увеличивает количество маны на 13 и ускоряет ее восстановление.

Кроме того, у каждого героя есть основная характеристика (primary attribute), а ее увеличение на единицу увеличивает атаку героя на 1. У воинов это сила, у магов — интеллект, а у ловкачей — сами догадайтесь...

Маги — один из самых сильных классов в начале игры. Дальняя атака, позволяющая сражаться, находясь подальше от врага, за спинами дружественных крипов, а также наличие массовых магий позволяют им уже в самом начале игры заработать неплохое количество золота. Но чем дальше от начала, тем сильнее начинают проявляться минусы класса: постоянная нужда в мане из-за большой стоимости заклинаний и малое количество жизней. К тому же маги, применив залпом все свои заклинания, во время "перезарядки" становятся практически беспомощными. Главное при игре за мага — стараться раздавить врага как можно быстрее, пока тот не опомнился и не собрал средств на покупку какого-нибудь антимагического артефакта.

Воины-силовики — во всем полная противоположность магам. Если при битвах за мага следует стремиться к быстрому блицкригу, то тактика воинов — медленное и упорное выдавливание врага. Большая любовь к ближнему бою обеспечивает им место в первых рядах схватки, со всеми сопутствующими этому оплеухами, беготнёй и частым беганьем на базу, дабы подлечиться. Маны у воинов мало, обычно ее хватает, чтобы 2-3 раза применить единственное заклинание.

Но после некоторого времени, проведенного в роли "мальчиков для битья", уже к середине битвы воины резко крутеют, а к концу они становятся подобными горной лавине — опасными и неостановимыми. В отличие от магов, которые со скоростью пулемета выпускают свои магии, а потом отступают в тыл для перезарядки, воины обладают большим количеством пассивных способностей и огромным запасом здоровья, что позволяет им всегда быть готовыми к любым неожиданностям. В командных баталиях воины — это те герои, вокруг которых строится игра, им всей командой собирают мощные артефакты, после чего силовики становятся практически неуязвимыми танками, от которых враги разбегаются при одном только взгляде в их сторону.

Ловкачи — самый странный, противоречивый и богатый сюрпризами класс. Он объединяет многие черты магов и воинов. Среди них есть как лучники, так и те, кто предпочитает бить врагу в спину кинжалом. Но есть то, что всех их объединяет. Все они — охотники, мастера двух-трех точных ударов, блестящие знатоки засад. Если воины проламывают вражескую оборону собственным весом, маги — уничтожают своими спеллами все живое, оставляя черную работу для армий союзных крипов, то тактика ловкачей — устроить засаду, заманить в ловушку врага, убить его или отправить на базу лечиться, после чего постараться взломать оборону, пока никто не мешает. В этом им помогает высокая скорость атаки и большой набор атакующих заклинаний. Большинство из них под тем или иным видом способны становиться невидимыми, повышая шанс на внезапное нападение.

Режимы игры

Режимов игры довольно много, и они способны удовлетворить любого игрока. Чтобы выбрать необходимы, надо сразу же после начала играющему синим цветом (по умолчанию это цвет игрока создавшего игру) открыть па-



КОДЫ

Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure

Выберите меню OPTIONS, затем вводите коды:

STATEYOURNAME — разблокировать всех персонажей

DOGTAGS — апгрейдить все бои

SHARDSOFGLASS — разблокировать все Черные Книги

NINESIX — разблокировать все легенды

IPULATOR — выбор уровня

BABYLONTRUST — максимум денег

VANCEDALLISTER — максимум умений

MARCUSECKOS — "бесконечное" здоровье

FLIPTHESCRIPT — "бесконечные" умения

Для того чтобы отменить эффект, вызванный кодом, нужно ввести его снова.

Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown

Для вызова консоли в игре нажмите ~, затем вводите приведенные ниже коды для активации соответствующих функций:

god — режим бога для игрока

help или **listcmds** — список команд.

Age Of Empires 3

Во время игры нажмите "Enter" и вводите нижеследующие коды:

x marks the spot — убрать "туман войны"

medium rare please — 10.000 еды

give me liberty or give me coin — 10.000 монет

ya gotta make do with what ya got — создать Mediocre Bombard.

nova & orion — 10.000 XP; 10.000 дерева

speed always wins — быстрое строительство и добыча ресурсов

this is too hard — выиграть сценарий

tuck tuck tuck — создать Monster Truck.

ToCA Race Driver 3

Гоночный автомобиль Ричарда Пети — введите имя **Richard Petty** (регистрозависимый).

Машина Мишеля Андретти — введите имя **Michael Andretti** (регистрозависимый).

Fahrenheit

Введите в строке имени нижеследующее:

J8OL14FD(именно так) — открыть все уровни.

нель сообщений, нажав клавишу Enter, и ввести одну из следующих команд:

"-ap" (без кавычек) открывает игрокам доступ к выбору героев не только своей, но и чужой расы. Но следует помнить: за право выбрать героя самому игрок заплатит 250 монет. Если при игре в этом режиме вы хотите сохранить эти деньги, доверив за вас право выбора Святому Рандому, введите таким же образом **"-random"**.

"-ar" все игроки получают героев, выбранных случайным образом. Один из самых популярных режимов игры. Если вас не устраивает герой, который вам достался, достаточно набрать **"-repick"** — и вам выдадут другого, выбранного тоже случайно. Правда, следует помнить, что воспользоваться этой командой можно лишь один раз, и за право повторно испытать судьбу вас оштрафуют на 500 монет. Так что стоит подумать, так ли уж плох доставшийся вам герой.

"-as" в тавернах остаются только герои, у которых primary attribute — сила.

"-aa" в тавернах остаются только герои, у которых primary attribute — ловкость.

"-ai" в тавернах остаются только герои, у которых primary attribute — интеллект.

"-sm" режим быстрой игры. Башни становятся значительно слабее, а герои получают больше золота и опыта.

"-sc" наряду с обычными крипами, время от времени из своих и вражеских казарм будут выползать "боссы" равные по силе хорошо раскачанным героям.

"-dm" после смерти герой не возрождается, а вам предлагают выбрать нового героя первого уровня.

"-id" после убийства вражеского героя из его инвентаря выпадает один из находившихся у него предметов.

Некоторые из данных режимов можно комбинировать — например **"-aa"** и **"-ap"**.

Руны, Рошан, MegaCreeps, first blood и другие нюансы игры

Кроме всего вышеперечисленного, в DotA Allstars присутствует много других нюансов, незаметных с первого взгляда, но оказывающих большое влияние на игровой процесс.

Руны — на реке существуют 2 места, где время от времени возникают загадочные руны, дающие поднявшему их герою какой-либо временный бонус. Они бывают 5 видов:

Illusion — дает под контроль иллюзию вашего героя, наносящую 40% урона и получающего от атак врагов трехкратный урон. Обычно используется в качестве отвлекающего маневра и/или "манекена", на котором враг может слить свои магии и даже Ultimate-способность.

Double damage — у поднявшего эту руну героя атака увеличивается в 2 раза. Просто и со вкусом.

Haste — у героя резко увеличивается скорость бега.

Regeneration — герой получает сильную регенерацию здоровья и маны. С этим эффектом можно зашвыривать врагов магиями, забыв о трате маны — все равно она восстанавливается быстрее, чем тратится. Но осторожно — эффект руны диспеллится вражеской атакой.

Invisible — герой становится невидимым, пока не применит магию или не начнет атаковать.

Во время игры всегда следует помнить про руны, и регулярно проверять места их появления. А еще лучше — поставить в этих местах глаза.

Рошан (Roshan) — недалеко от центра карты, на половине The Scourge есть заваленная черепами местность, куда не рискуют заходить даже самые сильные герои. Это владения могущественного Рошана, голема 25-го уровня, обладающего громадным количеством здоровья, толстенной броней и огромной атакой. Победитель получает за его голову неплохую награду, а всей команде убийцы Рошана начисляется по 800 золота. Чтобы убить его в обычной игре, потребуются усилия всей команды. Но его также можно использовать в своих целях: например если неподалеку вы попали во вражескую засаду и уже понимаете, что от погони не уйти, можно... нет, не спастись, но по крайней мере не отдать противнику фрага. Достаточно забежать во владения Рошана и быстро и безболезненно расстаться там с жизнью. Преследующий вас противник навряд ли решится идти за вами.

Mega Creeps — за тремя башнями, на каждой из сторон, где идут свои и вражеские крипы, находятся казармы. Если удастся уничтожить их, то на этой стороне у победителей начнут идти "усиленные" крипы, обладающие большим запасом здоровья и более высокой атакой, чем у обычных. Обычно команда, потерявшая казармы, признает себя проигравшей и выходит из игры. Если же удалось разрушить казармы врага со всех 3-х сторон, то начинают свое победное шествие по карте Mega Creeps, которых уже не остановить никакими способами.

First blood — первый игрок, убивший героя другого игрока, получает дополнительную премию в виде 200 монет. Очень неплохо для начала.

О званиях. Если игроку удастся несколько раз подряд убить вражеских героев, причем сам он при этом не станет ничьим фрагом, то ему будут присваиваться звания, чему будут свидетельством громогласные сообщения, раздающиеся в динамиках/наушниках всех игроков. Такой герой, заработав на этих убийствах изрядное количество денег, резко покрутеет и, закупив себе хороших вещей, будет соответствовать своему званию. Но есть и обратная сторона медали: если команда противников соберется с силами и все-таки убьет его, то убивший получит за такой подвиг дополнительную премию. Чем выше звание, тем выше награда за голову.

Стоит затронуть немного тему Team killer'ов. В любой командной игре находятся игроки, для которых командный дух нечто далекое и непонятное, а превыше всего ставится собственная крутость и манчкинство, будь это любители стрелять в голову членам своей команды в CS, или любители стратегий, "по приколу" разрушающие здания союзников. В DotA Allstars нападения на союзников запрещены программно. Если кому-то взбредет в голову атаковать собственного союзника, то неудавшийся team killer под хохот членов своей команды на полсекунды превратится в безобидную овечку. Атаковать союзных крипов и башни тоже запрещено. Можно их лишь добивать, когда у них осталось меньше 5-10% здоровья, чтобы врагу не досталось за них опыта и денег. Добивать союзных героев нельзя.

И напоследок несколько советов новичкам

Во-первых, помните — не стоит сразу копить деньги на суперартефакт, бегая "голышом". Так вы станете легкой добычей для других героев, будете умирать и раз за разом терять деньги. Лучше забейте инвентарь вещами подешевле. Поверьте — они вскоре себя окупят.

Во-вторых, всегда будьте начеку. Постоянно следите за мини-картой и смотрите — не исчез ли куда-нибудь вражеский герой. Если это так — утройте бдительность, не увлекайтесь атакой, будьте уверены: враг появится как раз оттуда, откуда его меньше всего ожидаешь.

В-третьих, не забывайте про руны. Не раз они смогут спасти вам жизнь или послужить причиной бесславной гибели, если достанутся противнику.

В-четвертых, если вы играете в команде и решили собирать одному из героев, помните — не обязательно самому бежать к магазину, чтобы купить этому герою очередную составную часть для артефакта. Откройте панель "Союзники" вверху экрана и поставьте галочку напротив строки "общие армии". После этого чужому герою достаточно подбежать к магазину — и вы сможете купить ему требуемую вещь.

И, наконец, в-пятых. Не геройствуйте. Помните: ключ к победе именно в командной игре. Каким бы сильным и одетым ни был ваш герой, ему не устоять против скоординированных действий сразу трех противников.

LEO LEXX

Godfather: The Game

Нажмите [Esc] — пауза в игре, затем набирайте приведенные ниже коды для активации соответствующих функций:

corleone — полное здоровье

stracci — максимальное кол-во боеприпасов

cuneo — $5,000

tattaglia — все заставки

Для получения неуязвимости наберите holiday inn во время игры.

The Elder Scrolls 4: Oblivion

Во время игры нужно вызвать консоль [~] (тильдой), где ввести:

help — список доступных команд

tgm — режим Бога

tcl — проходить сквозь стены

lock [1-100] — закрыть дверь или ящик (уровень)

unlock — открыть дверь или ящик

kill — убить NPC (имя NPC)

modpcs [название умения], [цифра] — увеличить указанное умение на указанное количество очков (скобок не нужно)

modpca [характеристика], [цифра] — увеличить какую-либо вашу характеристику (скобок не нужно).

Lada Racing Club

В гараже, включив консоль нажатием [Shift] + [~], вводим:

makemerich — 1.000.000 $.

Galactic Civilizations 2: Dread Lords

Начните игру и в параметрах запуска программы укажите "cheat" (например: "C:\Program Files\Stardock\TotalGaming\GalCiv2\galciv2.exe" cheat). Затем вы можете вводить приведенные ниже коды для активации соответствующей функции:

[Ctrl] + P — увеличить класс планет на 1

[Ctrl] + B — добавить линкор

[Ctrl] + L — "приписать" оставшиеся планеты главной расе

[Ctrl] + C — клонировать выбранный корабль

[Ctrl] + J — завершить социальную программу

[Ctrl] + H — "исцелить" выбранный корабль

[Ctrl] + R — исследовать данную технику/технологию

[Ctrl] + N — новая карта с новой расой

[Ctrl] + S — сохранить игру

[Ctrl] + T — телепортировать выбранный корабль

[Ctrl] + A — усовершенствовать выбранный корабль

[Ctrl] + <0-9> — обозначить главную расу.

ДРУГИЕ МИРЫ

Вселенная Людей Х.

Часть 1. История и индустрия.

Люди обречены всегда изменяться, становиться совершеннее — это необходимо для дальнейшего выживания биологического вида, и большинство homo sapiens это понимает. Но что произойдет с сознанием миллионов людей, когда они узнают, что приходит эпоха нового более совершенного вида homo superiors? Именно этот вопрос всегда волновал и волнует авторов и художников из компании Marvel. Больше 40 лет выходят комиксы, мультсериалы, фильмы и игры о Людях Х, многих из которых придумал и нарисовал художник Стэн Ли (Stan Lee — псевдоним, настоящее имя — Стэнли Либер). Первоначально читатели и покупатели встретили новинку более чем прохладно — компании едва удавалось сводить концы с концами. Но здесь, как и во многих других культовых проектах, появился Человек с большой буквы. Это был сценарист Крис Клармонт, пришедший в компанию в начале 70-х, и именно ему мы обязаны сложной структурой взаимоотношений между героями, их эволюцией, появлением новых горячо любимых персонажей, сменой целых поколений мутантов. На смену изданию "Люди Х" пришли "Люди Х — Дети Атома", "Удивительные Люди Х", за ними — "Уникальные Люди Х", "Приключения Людей Х" (история мультсериала в печатном варианте), "Новые Люди Х", "Х-Фактор", "Люди Х-Навсегда", "Экстремальные Люди Х", "Ultimate Люди Х", отдельные серии, посвященные самым любимым героям — Росомахе, Саблезубу, Гамбиту и многим другим. Сегодня армия поклонников превышает 120 миллионов человек. В США, Японии, Канаде и Западной Европе у "книжек с картинками" гигантский рынок. Коллекционные выпуски комиксов стоят больше, чем самый навороченный компьютер. Всего с 1963 года (первый выпуск) до августа 2005 выпущено 485 полновесных комиксов о приключениях Людей Х, суммарным объемом 17500 страниц (формата А4 и выше). Для японского рынка и любителей манги и аниме были выпущены стилизованные под мангу старые и новые комиксы. Комиксы пришли и в СНГ, в начале 90-х выпуски комиксов ограничились наиболее раскрученными по ТВ персонажами Уолта Диснея, а последние несколько лет компания "КОМИКС" радует нас не только приключениями Человека-Паука, но и изданием "Людей Х".





Хронология

В конце XIX — начале XX веков на планете Земля начинают рождаться люди с измененными клетками ДНК. Генетические отклонения становились весьма заметными в период полового созревания. Большая часть изменений касалась ментальных способностей (чтение мыслей, предвиденье будущего) и улучшение сопротивления организма человека к агрессивной внешней среде (усиление скелета, устойчивость к ожогам, холоду, радиации). Ряд homo superiors научились контролировать потоки энергии, преобразуя их в стихии огня, холода или электричества. Понятно, что молодой человек с такими способностями и недостаточно владеющий собой представляет серьезную опасность для окружающих. К 70-м годам XX века происходит настоящий бэби-бум — поголовье будущих героев и злодеев выросло на несколько десятков. Исследователи данного периода пришли к выводу, что увеличение рождаемости таких детей — следствие воздействия космической радиации на человеческие организмы.

«Добрые» герои

Отрочество. Естественно, что сведения о ненормальных способностях некоторых homo superiors стали достоянием общественности, и уже несовершенные "венцы природы" весьма обижаются и на мутантов начинается настоящая охота. Но Люди Х не колдуны и ведьмы средневековья — они могут и будут защищать себя и себе подобных. Ряд стычек с мутантами еще не приводит к мировой "Варфоломеевой ночи".

Изменить сложившуюся ситуацию пытается профессор Чарльз Ксавьер (Профессор Х), самый могущественный телепат планеты. По достигнутой договоренности с властями США и Канады, которые вовсю уже пользуются услугами мутантов, создается "Школа для одаренных подростков" (X-men High School) и внутренняя служба контроля Людей Х, способная обезвредить любого мутанта, использующего свои силы во вред людям. Первая команда Людей Х в составе Циклопа (Скотт Самерс), Ангела (Уорон Вортингтон III), Ледяного Человека (Роберт Дрейк), Зверя (Генри МакКой) и Марвела (Джин Грей) успешно остановила агрессию Магнита (бывшего друга и ассистента Ксавьера). Поскольку это первые Люди Х, появившиеся на страницах комиксов, то принято называть их "оригинальными Людьми Х". Все они ученики X-men High School.

Юность. Через некоторое время Люди Х угодили в ловушку на живом острове Кракоа (фактически остров сам их и захватил). Для спасения учеников Ксавьер собирает по всему миру новую команду — Новых Людей Х: Банши, Колосс, Ночной Охотник, Гроза, Санфайер, Росомаха (Джеймс Хоулетт, Логан) и Громовая птица. Все эти персонажи пришли в комикс в зрелом возрасте, более-менее умея контролировать свои способности. "Новички", до объединения работавшие только в одиночку, успешно справились с "вступительным экзаменом" — спасли незадачливых героев — и сами приступили к обучению, куратором "первокурсников" стал Зверь (Скотт Саммерс).

Спасенная же команда стала называться "Х-Фактор" и посвятила себя поиску и спасению необученных мутантов, иногда сотрудничая с "Новыми Людьми Х". С изобретением профессором Ксавьером устройства Церебро необходимость в постоянном поиске молодых людей с необычными способностями отпала (профессор Ксавьер, оперируя своим изобретением, мог точно установить местонахождение любого мутанта), а Х-Фактор объединился с Х-менами.

Зрелость. Команды Людей Икс попеременно сражаются с угрозами для человечества и_мутантов. Со временем мир узнал об Академии Х, которую возглавили Циклоп и Эмма Фрост, а в крупных городах были открыты офисы Корпорации Икс — базы быстрого реагирования команд Х (вроде Эксклабура в Англии) и убежища для любого преследуемого мутанта. Профессор Ксавьер был обвинен в подготовке убийства людей Х, отсидел какое-то время в тюрьме (пока не выяснилось, что это провокация Онслота), и поскольку уважение команды было безвозвратно потеряно, удалился на покой на остров Геноша, которому предстоит стать столицей — новой Утопией для всех мутантов. Из стен Академии вышли первые выпускники, из которых у читателей комиксов наиболее популярными стали братья Гелионы (Helions).



Братство «злых»

Первая по силе и могуществу организация, серьезно соперничающая с людьми Х, — это Братство мутантов зла. Их цель — добиться доминирования мутантов над людьми. Основана Магнитом (Эрик Магнус Лейншер), учеником и верным другом, но идейным противником профессора Ксавьера. Со временем передал верховную власть Мистик. Первый состав бойцов Братства включал в себя Жабу (Мортимер Тойнби), Ртуть (Пьетро Максимов) и Алую Ведьму (Ванда Максимова). После возвышения Мистик появилась и новая "бригада": боец Пузырь (неуязвим в ближнем бою); "маги" Керосин (Руго) и Оползень, управляющие, соответственно, стихией огня и земли, планирование операций досталось ясновидящей Дестини, а секретным оружием стала Шельма (отнимает простым касанием силу и память любого мутанта). Со временем люди Х перетянули к себе Алую Ведьму, Ртуть и Шельму, логично, что побег последней возмутил многих, а могущество лидера было поставлено под сомнение. Чтобы не допустить распада Братства, Мистик проводит серьезную реорганизацию, набирает новых мутантов, договаривается с некоторыми правительственными чинами о поддержке и прикрытии. Это объединение получило название Сила Свободы. Однако, несмотря на все мероприятия, остановить распад организации (вышли из состава Пиро и Оползень) не удалось: вскоре целая цепь трагических поражений (гибель Дестини) и преследований положили конец Братству мутантов зла.

Восстанавливал организацию из руин Жаба. Он фактически пинками загнал амбициозных Пиро и Оползня обратно в Братство. Похитил и подчинил своей воле Саурона (не Толкин), а также призвал на службу мутантов-новичков. Достаточно быстро подопечные Жабы потерпели поражение от людей Х, вставших на защиту уникального мутанта Кабеля (его способность — путешествия во времени). Разгром Жабы послужил причиной возврата к руководству Мистик, являвшейся уже слугой Апокалипсиса. После восстановления было проведено две крупномасштабные операции: покушение на кандидата в президенты Роберта Келли (известного своими антимутантскими взглядами) и распространение среди людей смертельного вируса (т.н. вирус наследства).

Естественно, что в эти зловещие планы вмешались люди Х. Так, спасая будущего президента и репутацию всех мутантов, чуть не погиб Гамбит, а Колосс пожертвовал собой, чтобы найти вакцину для людей от Вируса наследства. Поражение в последних событиях повлекло за собой окончательное крушение Братства. В дальнейшем разные объединения мутантов назывались подобным образом (Братство Мутантов Зла), но были неравны по силе и могуществу своим предшественникам.

Известны и другие группировки "злых" мутантов. Охрана мутанта Злыдня (Натаниэл Эссекс) получила название "Мародеры" и включает в свои ряды как рядовых качков — штурмовиков Арклайт и Боевика, так и весьма неординарных личностей: Гарпун (всадив гарпун, выкачивает энергию из противника), Мэйлис (специальность — "живые зомби"), Смерч (начинает крутиться на месте, обстреливая неприятелей стальными лезвиями), Охотник за Скальпами (мастер всех известных видов оружия), Шифратор (способен умножить силы союзника или уменьшить способности других мутантов) и Ревун (имя говорит само за себя — от его крика ломаются деревья). Саблезуб (Виктор Крид), Сивилла и Гамбит работали со Злыднем во время операции по уничтожению морлоков (мутанты, обитавшие когда-то в канализации). Подземная резня возмутила Гамбита, который был проводником, но остановить преступление ему помешал Саблезуб, избивший картежника (одна из кличек Гамбита) до потери пульса. В последний момент в бой вступили Люди Х, и это спасло жизни десятка морлоков. Правда, сами Х-мены получили серьезные ранения (например, Архангелу, чтобы спасти жизнь, ампутировали крылья). Преследуя мародеров, люди Х уничтожили всех кроме трусоватого Боевика и регенерировавшего Саблезуба. Гибель такого количества "плохишей" не входило в коммерческие интересы компании Marvel, и вскоре выяснилось, что Злыдень не только предусмотрительно создал запас образцов ДНК своих телохранителей, но и похитил образцы ДНК людей Х. Это позволило воскрешать погибших (кроме Саблезуба) при каждом удобном для сценаристов случае и даже создать армию клонов, похожих на обычных людей Х.

"Друзья Человечества" — это "бритоголовые" мира Х-менов. Занимались преследованием всех нечистокровных людей. Возглавлял их Грэйдон Крид (сын Мистик и Саблезуба). Члены организации весьма помогли проведению последних двух



операций Братства мутантов зла. После обнаружения и публикации ряда компрометирующих материалов на лидера (являвшегося, по рождению, самым настоящим мутантом), "Друзья" распались.

В противостоянии "Братства" и людей X существовала и "третья сила" — "Клуб Адского пламени", закрытое сообщество богатейших и могущественных людей планеты, где только некоторые являются мутантами, хотя должно бы быть совсем наоборот. Основателем клуба считается Апокалипсис. Главную роль в управлении делами играл Совет Избранных Клуба, а лидерами являлись Лорды-Кардиналы (их титулы — названия шахматных фигур: король, королева и т.д.). Этот совет инициировал и финансировал создание гигантских роботов — "Стражей", которые должны были стать оружием клуба против любой внешней агрессии (на самом деле "Стражи" создавались для уничтожения всех мутантов). После разгрома Стражей людьми X и в результате интриг верховенство в клубе захватили два мутанта — Себастьян Шоу и Эмма Фрост. Они переименовали Совет Избранных во "Внутренний Круг", а задачами организации стали поиск и обучение молодых мутантов. Такая открытая конкуренция с Ксавьером и Братством вылилось в ряд боев, в которых Эмма Фрост потерпела неудачу и из "третьей силы" Клуб превратился в своеобразную арену или консультативный центр для решения всех спорных ситуаций, объединившую людей X и Братство мутантов Зла. Эмма Фрост сотрудничает с людьми X.

Техногенная угроза для всех мутантов исходит от созданных на деньги правительства США и "Клуба Адского Огня" гигантских роботов "Стражей". Руководит и собирает Стражей робот-завод Формместер.

Первая партия Стражей целиком уничтожена людьми X. Во время конфликта на базу Стражей (остров Геноша) попали пленные Гроза, Гамбит и Джубили. Они-то и положили конец производства роботов. Правда, уцелел сам Формместер, уничтожить которого практически невозможно. Вскоре "Стражи" получили серьезную помощь из параллельного будущего. В наше измерение проник усовершенствованный страж — Нимрод. Так как в его мире Стражи победили, Формместер контролирует весь мир, а за мутантами идет постоянная охота, то он продолжил любимое занятие на Земле. Нападал время от времени на мутантов, пока не нарвался на людей X. После разгрома замаскировался под обычного человека и попытался связаться со своим хозяином. На его сигнал отозвался не совсем тот Формместер, а наш земной, уже неоднократно битый. Он тут же приказал Нимроду напасть на семью сенатора Келли. В результате выполнения этого задания погибла жена заклятого ненавистника мутантов. Против столь мощного противника бывшие враги объединили свои силы, и Нимрод оказался под двойной атакой Клуба Адского Огня и людей X и был вынужден ретироваться в свое измерение.

Повторно Нимрод появился в нашем измерении, когда преследовал Епископа, (тот решил изменить прошлое и спасти будущих X-менов в своем мире), здесь его перехватили люди X, сломали его хронобраслет и отправили обратно. В третий раз местный Терминатор отправился уничтожить молодого Чарльза Ксавье, но неудачно.

Индустрия

Мультики

Первым телезрители увидели мультсериал, который демонстрировался в начале 90-х по разным кабельным каналам — это творение называлось X-men Pryde (1989), рассказывал о самых первых событиях в мире людей X. Фактически, этот коротенький сериал (десять или чуть больше серий) стал пробным шаром. Через три года начались съемки и демонстрация самого известного и популярного мультсериала о Людях X — X-Men: The Animated Series (TAS). Производство мультфильма продолжалось пять лет (1992-1997 гг.), и именно его видела большая часть наших читателей по спутниковым каналам Fox Kids и Jetix. В среднем одна серия длится полчаса, всего же серий 76, из которых сегодня только 41 выставляется на всеобщее обозрение. Шесть последних серий серьезно отличаются от всего сериала — компании-производители Граз Энтертеймент и Сабан разругались на финансовой почве. Последняя и заканчивала съемки, над эпизодами работали другие художники, что не могло не сказаться на дизайне костюмов персонажей и общем впечатлении от просмотра. Сюжет сериала практически не отличается от генеральной линии — люди боятся и ненавидят мутантов, профессор Ксавьер пытается примирить и защитить обе враждующие стороны от Братства Мутантов Зла, которые уничтожают людей. Циклоп, Марвел, Зверь, Росомаха, Шторм, Шельма и Гамбит активно помогают любимому наставнику.

Новой вехой в развитии вселенной Людей X стали съемки и демонстрация на Fox Kids в 2000 году (на СТС — в 2004) нового мультсериала X-men Evolution ("Эволюция Людей ИКС"). Работало над ним подразделение кинокомпании Warner Brothers — Kids-WB. Здесь большинство любимых персонажей еще учатся в школе. Профессор Ксавьер решил совместить тренировки уникальных способностей своих подопечных и адаптацию в человеческом обществе. Каждый персонаж попал в свою возрастную категорию. Кто-то уже закончил школу и готовится к поступлению в университет как Джина Грей, кто-то, как Циклоп, своим примером и выдержкой ведет за собой одноклассников, а кто-то проказничает в шестом классе, как Курт Вагнер (Ночной змей). Наблюдают за прохождением эксперимента и покрывают шалости младших Людей X взрослые герои — Шторм и Росомаха. Однако за мутантами присматривают не только друзья и союзники. Директрисой школы оказывается Мистик из Братства Мутантов Зла, и совместное обучение обычных детей и мутантов становится совсем небезопасным занятием. В самом мультфильме больше внимания уделяется не схваткам плохих и хороших, а поиску путей взаимодействия между ними. Способствуют этому и комичные ситуации, и первые любовные интриги, и общая атмосфера дружелюбия, перекочевавшая из мультфильмов Диснея. Отдельные серии выпускаются на DVD большими мультфильмами (как некоторые сюжеты из Pokemon'а). Высока вероятность перехода приключений Людей X в трехмерный формат CGA — работы над этим проектом уже ведутся, а официальный анонс произойдет не ранее майской премьеры нового фильма.



Фильмы

Не так давно монолитную плотину сознания любителей кинематографа атаковали два серьезных блокбастера о Людях X. Снял обе картины Брайан Сингер, а на себе амплуа рисованных персонажей испытали: Патрик Стюарт (профессор Чарльз Ксавьер), Хью Джекман (Росомаха), Ян Маккеллен (Магнито/Эрик Магнус Леншер), Холли Берри (Шторм/Ороро Монро), Фамке Яссен (Джин Грей), Джеймс Марсден (Циклоп/Скот Саммерс), Ребекка Ромин Стэмос (Мистик/Рэйвен Даркхолм), Анна Пакуин (Роуг/Мари Д'Анканто), Брайан Кокс (Уиллъям Страйкер), Алан Камминг (Курт Вагнер/Nightcrawler), Брюс Дэвисон (сенатор Роберт Келли), Келли Ху (ЙюрикоОяма/Deathstrike), Аарон Стэнфорд (Джон Аллердайс/Пиро), Дэниэл Кадмор (Колосс), Коттер Смит (президент Маккенна). История приключений, которую написал Дэвид Хэйтер, также не сильно отличалась от оригинального сюжета и являлась своеобразной адаптационной обработкой. В центре внимания зрителей стала борьба Магнита и профессора Ксавьера, накопленный багаж взаимоотношений главных персонажей. Вторая часть, принадлежащая перу Майкла Доэрти и Дэниэла Харриса, приоткрыла завесу над тайной происхождения Росомахи, а персонажи на протяжении всего фильма искали пути урегулирования конфликта между людьми и мутантами, которым угрожало тотальное уничтожение. В конце мая 2006 года ожидается одна из самых значимых премьер — третий фильм о Людях X — "Последнее противостояние" (X-Men: The Last Stand).

Игры

Если вы думаете, что игровой мир оставался без внимания со стороны владельцев вселенной Людей X, то вы глубоко ошибаетесь. Права на разработку и издание игр равномерно поделены между несколькими крупными игроками на рынке видеоигр. Среди них — Electronic Arts (игра Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects), Microsoft Game Studios (пока еще в разработке не анонсированная онлайновая ролевая игра по вселенной X-men), Mforma (разработка игр для сотовых телефонов), Capcom (серия игр Marvel vs. Capcom), Activision и Hasbro. Последние в списке, но одни из самых успешных, в этом и следующем годах получат в аренду всех (более 5 тысяч персонажей) от Marvel.

Еще на 16-битных игровых платформах вышли неплохие ходилки-аркады-драки: X-Men, X-Men 2: Clone Wars (Sega Genesis/Mega Drive) и X-Men: Mutant Apocalypse (Super Nintendo). С ростом производительности систем рос и уровень игр — уже Playstation One нам предложила ответ на извечный вопрос "Кто сильнее: кит или слон?" в великолепных двумерных играх-файтингах от Capcom:, X-Men: Children of the Atom, X-Men vs Street Fighter, Marvel Super Heroes vs Street Fighter. Американские производители недолго облизывались на прибыль японцев и наваяли трехмерные драки: X-Men: Next Dimension, X-Men: Mutant Academy 1-2. Первый получил более чем прохладный прием у игроков, зато два других с неплохой моделью управления и оригинальным набором суперприемов пришлись весьма ко двору. Отметились Люди X и в одном из самых успешных коммерческих модов (творение Zero Gravity Entertainment по заказу Marvel) для всенародного любимца Quake — X-Men: The Ravages of Apocalypse.

На Playstation 2 и PC первоначально наиболее активно проявил себя Росомаха в игре жанра экшен от третьего лица — X-Men 2: Wolverine's Revenge (наш обзор можете прочитать по адресу http://www.nestor.minsk.by/vr/2003/08/vr30815.html). Затем обладатели замечательной "игровой консоли" получили настоящий подарок — X-men Legends, командный экшен\РПГ, наполненный огромным количеством оригинального комиксового контента и весьма напоминающий своим геймплеем Diablo 1-2. Завистники с "консоли персональной" успокоились только в прошлом году — на PC вышел сиквел нашумевшей игры X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse (обзор этой игры ищите в уголке "Виртуальных Радостей" на http://www.nestor.minsk.by/vr/2005/11/kg51101.html). Портативные устройства тоже были не забыты: на GBA в свое время появился X-Men 2: Wolverine's Revenge, а на PSP — Marvel Nemesis: Rise of the Imperfections. К лету обладатели PS2, Xbox 360 и PC ожидают интригующий и, судя по скриншотам, весьма красивый и эффектный экшен X-Men: The Official Movie Game.

Продолжение следует...

Kreivuez

АНОНС

Medieval 2: Total War

Жанр: *глобальная стратегия*
Разработчик: *Creative Assembly*
Издатель: *Sega*
Дата выхода: *четвертый квартал 2006 года.*

Компания Creative Assembly уже много лет радует нас своими глобальными стратегиями из серии Total War. Многие аналитики заметили интересную закономерность — каждая новая игра немножко смещалась в прошлое, обозревая все более ранние периоды истории человечества. Правда, продолжать такую тенденцию дальше было бы сложно. В самом деле, последний проект раскрывал тему истории Древнего мира. А что потом? Cave: Total War? Не думаю, что вам было бы интересно исследовать новые типы каменных топоров и заниматься охотой и собирательством на глобальной карте Европы. Хорошо поняли это и разработчики, заявляя, что их очередной проект вернется во времена, более приближенные к нашей истории. Первоначально прогнозы специалистов сводились к тому, что Creative Assembly займется проработкой эпохи Наполеоновских войн, но работники студии сделали неожиданный ход — они предложили нам Medieval 2: Total War. Видимо, состязаться с Imperial Glory им не очень хотелось, а наработок по Средним векам хватало. Впрочем, давайте посмотрим, что же сказал по этому поводу руководитель проекта, товарищ с типичными для английского языка именем и фамилией — Боб Смит.



В своих интервью он сообщает, что Средневековье как нельзя лучше подходит для "тотальной войны". Большое количество стран Средиземноморья, гигантский скачок в области технологий, постоянные потрясения и изменения на политической карте, интерес игроков к этому периоду — вот только малая часть причин, приводимых в качестве обоснования выбора именно Medieval. При этом разработчики совершенно не боятся сделать продолжение хуже оригинала. Они уверены в своих силах и обещают, что в новой игре всего будет "больше и лучше". Будем надеяться, что нас не обманут, а пока глянем на карту старушки Европы, дабы прояснить ситуацию.

В качестве географического региона выбрано уже привычное нам Средиземноморье. Большая часть Европы (в том числе Центральной и Восточной), Северная Африка, Ближний Восток — именно там развернутся основные сражения за мировое господство. Но этим мир игры не ограничивается, на этот раз к нему добавится часть Америки. Поначалу она недоступна — корабли просто не могут преодолеть бурные воды Атлантического океана. Но в какой-то момент, когда ваша страна достигнет нужного уровня технологического развития, произойдет переход из количества в качество, и историческое событие даст возможность путешествовать через внешнее море. И тогда останется только снарядить экспедицию, сплавать в Новый Свет, нахапать там богатств побольше и привезти их домой. Ресурсы Америки нужны в основном для упрочения своего положения в Средиземноморье, поэтому тот, кто первым доберется до них, получит фору в гонке за лидерством. Но не стоит рассчитывать, что сразу по прибытии на неизведанный континент вы нагрузите полные корабли золота и отправитесь обратно. На берегу конкистадоров ждут любознательные и добродушные ацтеки. По доброте душевной они захотят познакомить вас со своими богами (путем жертвоприношения), а тем, кто не ценит хорошего к себе отношения, придется удовлетворить их любопытство на предмет того, что у белых людей находится внутри. В общем, отражать атаки "гостеприимных" хозяев придется не раз и не два, и плавание в Америку неподготовленной эскадры может стать катастрофой наподобие краха Великой Армады.

По традиции, карта будет поделена на провинции, более-менее соответствующие исторически сложившимся регионам. Внешне карта выглядит очень похоже на таковую из Rome: Total War. И это неспроста — разработчики добиваются как можно большей зрелищности и информативности от своего детища. Так что привычные глазу торговые пути, смотровые вышки и прочие объекты будут в обязательном порядке (а вместе с ними и возможности торговой блокады). Карта станет заметно больше по количеству провинций, что не удивительно. Ведь количество стран в Средние века на порядок превосходило аналогичное число в Древности.

Концепция поселений, обычно являющихся столицами провинций, серьезно изменится в сравнении с предыдущими играми серии. Раньше ведь как было — заняли город и развиваем его потихоньку. При умелом управлении можно было в нем и практически все здания построить, и любые войска, доступные вашей нации, нанимать. Об этом можете забыть раз и навсегда. Теперь, обустраивая свои поселения, придется выбирать между двумя путями развития — городом и замком. Само собой, каждый из них хорош по-своему. Город делает больший упор на экономику и торговлю. Именно города приносят большую часть дохода в казну игрока. Но вот с наймом воинских подразделений там туговато. Горожанам нет дела до войн, ведущихся королем или герцогом. Им бы постель помягче да еды побольше. Ну а то, что приходится платить налоги — дело понятное, надо же чем-то обеспечивать свою безопасность.

Совсем по-другому с замком. Мрачные рыцари бродят по его коридорам, на стенах стоит стража, а в кузницах беспрестанно куется оружие. Надо ли говорить, что места при таком подходе для какого-нибудь рынка уже не останется — да и зачем он защитникам, которых всем необходимым обеспечит правитель. Зато вместо рынка можно отгрохать конюшню, и рыцарям уже не придется волочиться со скоростью черепахи к полю боя. Или построить мастерскую осадных машин, чтобы армия не стояла годами под стенами вражеской крепости, а могла взять ее штурмом. В замке вам доступны любые воинские подразделения, но места для гражданских строений практически нет.



Теперь вы хотя бы примерно можете представить себе муки выбора игрока при занятии той или иной провинции. Рискнуть и поставить на город? А если из-за угла появится танк (сиречь, вражеская ударная армия)? Отстроить мощный замок и сидеть, поплевывая сверху на осаждающих? А если провинция вскорости окажется в глубине вашей державы, куда никакие враги отродясь не доходили? Только верное планирование и точное определение места каждого поселения в вашей стратегии может помочь в выборе направления развития провинций.

Впрочем, выиграть можно будет даже в сложнейших ситуациях. Тот, кто сделал основную ставку на города, всегда может положиться на наемников. Хотя они и запросят немалые суммы, но живота своего при обороне нанимателя не пощадят (в реальности все было, конечно, несколько прозаичней, и наемники верностью славились редко). А игрок, предпочитающий силовой стиль игры, создаст мощную армию и просто ограбит соседа, после чего его казна также наполнится звонкой монетой. Но самый простой способ выиграть, конечно же, добиться оптимального баланса между военными и мирными поселениями. В этом случае и нехватка денег будет не страшна, и армия будет выглядеть достойно на фоне войск кровожадного соседа. Кстати, разделение поселений на два типа подарит и новые возможности стратегического планирования. Например, можно попытаться уничтожить экономическую базу врага, заняв все его города. Но предсказать все возможности, которые подарит нам Medieval 2, пока нельзя — до выхода игры еще ой как далеко.

Относительно зданий можно сказать одно — их будет много. Значительно больше, чем это было в первом Medieval. Количество же разнообразных юнитов превзойдет две сотни — число, мягко говоря, немаленькое. Даже ветераны серии не сразу смогут сориентироваться в этом многообразии. Ведь начинается игра в 1080 году, в век расцвета рыцарства и начала Крестовых походов. Потом последует период нашествий монголов и изобретения пороха, вместе с первыми шагами огнестрельного оружия. И завершится все Ренессансом и открытием Америки. Последним игровым годом станет 1530, а всего кампания продлится никак не менее 225 ходов. Сами представьте, сколько за это время всего произойдет, как изменится ва-

НОВОСТИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

"Покемоны" расширяются

Вышел новый сет для ККИ Pokemon, популярной в том числе и у нас в стране. В Ex Holon Phantoms главными героями стали покемоны из районов к югу от города Holon. Еще одной новинкой будут базовые карты энергии в голографической обработке. Кстати, сами правила претерпят некоторые изменения, а распространяться сет будет в новых колодах FireMist и FloodRush, а также бустерах.



Что такое "Козябло"?

"Козябло" — новая ККИ от "Мира Фэнтези", несущая в себе заряд юмора и пародии. Действие ее развернется в мире, населенном расами Козлов, Жлобов, Позорок и Трутней. Многие тысячелетия они сражались друг с другом с переменным успехом, но теперь решили упорядочить бои, призвав на помощь нас, игроков. По сложившейся в жанре традиции, игра будет распространяться в колодах, бустерах и драфт-паках, ну а первый сет получил имя "Великие позорные войны".



Кстати, уже опубликована краткая легенда "Козлиного мира", из которой можно получить информацию об основных расах, богах и героях игры. Смотрите ее на http://www.fantasy-world.ru/News/20060301_Kozlo.php.

Warhammer 40k как RPG

В марте будущего года появятся три первые книги для настольной RPG "по мотивам" мира Warhammer 40k. Dark Heresy, Rogue Trader и Deathwatch будут содержать в себе три различные версии правил, отличающихся уровнем сложности. И если Dark Heresy отлично пойдет новичкам в настольных ролевых играх, то для освоения Deathwatch понадобится опытный мастер.

Об эльфах в "Кольце Власти"

Очередные изменения произошли в правилах и боевых характеристиках российского фэнтезийного варгейма "Кольцо Власти". Связаны они были с выходом нового набора эльфийской кавалерии, а также правкой "магического" баланса. Найти их можно на официальном сайте игры по адресу http://www.ringofrule.ru/main.php?news=87.

И днем и ночью мы в Дозоре

Компания "Астрайт" выпустила за последний месяц целых три настольно-печатных игры по произведениям Сергея Лукьяненко. Первая — "Дневной Дозор", расскажет о необъявленной войне, развернувшейся на территории Москвы между Ночными и Дневным Дозорами. Вторая — "А-Тан. Звездный Грааль" — посвящена событиям "Линии грез" и "Императоров иллюзий". В роли наемника игроки помогут Артуру Ван-Кертису добраться до планеты Грааль или же, наоборот, станут главным препятствием на пути к достижению мальчиком своей цели. И завершает линейку проект "ДипТаун. Зов глубины", базой для которого послужили "Лабиринт отражений", "Фальшивые зеркала" и "Прозрачные витражи". В роли дайвера каждый из нас сможет попасть в виртуальное пространство, известное так же, как Глубина. Путешествия по серверам, борьба с хакерами и вредоносными вирусами гарантирована.

ДипТаун

Знаки для чемпионов

В марте 2006 года отмечалась трехлетняя годовщина турнирной деятельности стратегической карточной игры "Война". К этому событию был приурочен выпуск специальных наградных знаков двух типов. "Золотые" знаки получат победители турниров высшего уровня, а "Серебряные" — профессионального. Естественно, что так называемые "карты победителя" никогда не денутся, а знаки станут лишь приятным дополнением к прочим наградам.



ша армия внешне и внутренне. Наряду с обычными войсками в бой пойдут и герои. Ричард Львиное Сердце, Саладин и Жанна д'Арк встанут в строй и продемонстрируют нам роль личности в истории.

По сравнению с Rome: Total War расширится список специальных юнитов, бродящих по карте мира с какими-то своими целями. Традиционные дипломаты, шпионы, ассасины возьмут к себе в компанию принцесс, торговцев, священников. Уже из одного этого можно сделать вывод, что дипломатия, торговля и религия будут играть в Medieval 2 не последнюю роль. Династические браки и основание торговых путей, обращение еретиков в свою веру и помощь населению соседних провинций в осознании величия Бога (или Аллаха — на ваш вкус) станут занятием, приличествующим каждому игроку. Будет ряд новых опций, доступных специальным юнитам. Та же система убийств серьезно изменится (правда, как именно — нам пока не говорят). Да и вообще мирные способы увеличения своего влияния станут более разнообразными. К примеру, Папа Римский требует вашей поездки в Крестовый поход. Вы можете все бросить, и послушаться наместника Святого Петра, а можете отказаться, спокойно переждать момент отлучения от Церкви и назначить своего собственного Папу. А там уже посмотрим, кто кого больше наотлучает...

Увы, но главный минус серии Total War останется неизменным — разработчики так и не решились создать полноценную систему морских баталий. Посему любителям соленого морского воздуха придется играть во что-то другое. А тут все останется без изменений — встретились два флота, произошел авторасчет результатов боя (в зависимости от силы кораблей и адмиралов), победитель остался на месте, проигравший частично затонул, частично отступил "на заранее подготовленные позиции". Жаль, ведь так хотелось увидеть полноценные морские десанты, и караки с каравеллами, рассекающие морские глади...

Вырастет над собой в игре и графика. По сравнению с Rome: Total War число полигонов на одного конкретно взятого юнита поднимется примерно в два раза. Плюс к тому, разработчики наконец-то добьются разнообразия юнитов. Фигурки будут собираться из разных голов, туловищ и конечностей, да и оружие с броней у представителей даже одного типа солдат будет пусть чуть-чуть, но различаться. Заметны на фоне других отряды, получившие улучшенное оружие или снаряжение.

Но этого Creative Assembly показалось мало, и все солдаты получили новые движения в бою. Разнообразных поз, принимаемых воинами в пылу сражения, будет гораздо больше тысячи, и все они выполнены с помощью технологии motion capture. Кроме того, битва приблизится к реальности за счет появления атак и блоков. Если боец сумеет сблокировать удар оппонента, то он не только выживет, но и получит шанс на успешную контратаку. Ну и добавьте всяческие специальные возможности, вроде разбрасывания колючек перед шеренгами лучников, чтобы конница не могла их уничтожать с традиционной легкостью. Результат — бой в Medieval 2 будет не только красивым, но и реалистичным.

Очень сильно изменятся внешне и замки. Они будут выглядеть поистине монументально, поможет чему не только графический движок, но и реализация идеи окружения. Отныне и впредь скалы, утесы, прочие элементы рельефа будут использоваться в качестве составных элементов конструкции. Так что некоторые крепости, расположенные в горной местности, станут поистине неприступными. Причем нам обещают, что требования к компьютеру не будут чрезмерными (и этому, зная разработчиков, можно верить). А выставив их на минимум, игру и вовсе можно будет запустить на машинах слегка устаревшего типа.

Сейчас идет активное обсуждение возможностей мультиплейера в новой игре. Тот же Боб Смит говорит, что окончательная идея сражения нескольких игроков-людей еще не додумана. Но вполне возможно появление глобальной кампании, в которой геймеры смогут сразиться друг с другом. Однако разработчиков берут сомнения в целесообразности такого решения, ведь несколько сотен ходов не каждый согласится сражаться, и число поклонников нового режима игры может оказаться минимальным. Правда, здесь возможен другой подход — создание специальной мультиплейерной кампании, длительностью примерно в сто игровых лет. Тогда "и волки будут сыты, и овцы целы". Единственный непонятный момент в таком мультиплейере — разрешать ли игрокам отыгрывать битвы в тактическом режиме? При ответе на этот вопрос "да", можно столкнуться с чрезмерной затянутостью даже короткой кампании. Что ж, посмотрим, что нас ждет в начале зимы.

Если вы думаете, что я перечислил все, чего стоит ждать от Medieval 2, то жестоко ошибаетесь. За кадром осталась реализация геральдики и обновленная дипломатия, исторические события и использование огнестрельного оружия, штурмы замков и развитие экономики. Но обо всем этом лучше подробно поговорить уже после появления игры на прилавках. А пока нам остается только ждать и в преддверии выхода столь замечательной стратегии, великолепной смеси глобальности и тактики, можно запустить Rome: Total War и немного потренироваться, чтобы зимой не попасть впросак, сражаясь с улучшенным AI, и достойно пронести знамя своей любимой нации через 450 лет истории.

Morgul Angmarsky

StarCraft на столе

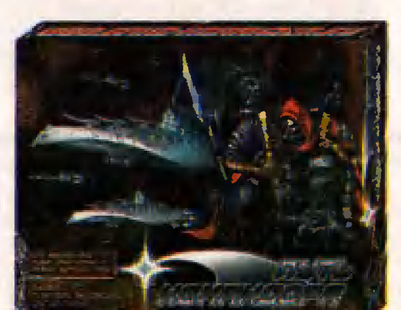
Наконец-то все поклонники сражений протоссов с зергами получат возможность устраивать "разборки" не только сидя перед экранами мониторов, но и на обычном письменном столе. Уже осенью одна из известнейших компаний-разработчиков Fantasy Flight Games выпустит Starcraft: The Board Game. Поле боя представляет собой карту Галактики, вокруг которой разместятся девять игровых миров. Игроки строят флоты и наземные силы вторжения, атакуют вражеские планеты и сражаются на них с использованием оригинальной механики расчета боевых столкновений. Фигурки зерглингов, а также других известных юнитов из компьютерной игры, обязательно войдут в базовый набор.

Второй сет "Небожителей"

На данный момент "Студия Электронных Развлечений" ведет работы по созданию второго сета своей ККИ "Небожители", отличающейся неплохой игровой механикой. Нам обещают опубликовать список карт нового выпуска, а также их картинки в течение ближайшего месяца.

По пути командоров

Дизайнерская группа "Столица" в середине апреля этого года издаст новую ККИ "Путь командора". Действие разворачивается в далеком будущем после заселения людьми Галактики. Игроки будут строить и посещать космические станции и другие объекты, заниматься торговлей, сражаться друг с другом. Каждый корабль может нести на борту несколько систем вооружений, используя их в разные раунды боя. Но главное — история мира будет писаться с учетом достижений игроков на турнирах и в официальных кампаниях, так что будет учтен вклад каждого.



Настольный "Тарзан"

Компания Troll Lord Games сообщила всему белому свету о начале работ по созданию игры Tarzan, главным героем которой станет мальчик, воспитанный обезьянами. Проект основывается на книгах Эдгара Райса Берроуза и станет первым в большой приключенческой серии.

Кругосветное путешествие

Компания "Звезда" порадовала всех новой настольно-печатной игрой "Вокруг света за 80 дней", основой для которой послужил одноименный роман Жюля Верна. На пароходах, поездах и воздушных шарах мы будем путешествовать вокруг земного шара, стараясь уложиться в 80 дней и обойти конкурентов. Игра предназначена для младшего поколения "настольщиков".

"Звезда смерти" на ладони

Компания Wizards of the Coast готовит к выходу новый проект по миру Star Wars. Бои в нем развернутся в глубоком космосе, где сойдутся звездолеты всех противоборствующих сторон. В наборах игры будут находиться как рядовые корабли (те же X-Wing), так и уникальные подразделения (вроде "Тысячелетнего Сокола" или "Звезды Смерти"). Датой выхода проекта назван 2007 год.

КЛУБНАЯ ЖИЗНЬ

Второй Гран-При

15 апреля этого года в Москве пройдет Второй Гран-При "Берсерка", на который съедутся лучшие игроки в эту коллекционную карточную игру из стран СНГ. Будет там и представительная белорусская делегация, флагманом которой выступит Арастович Сергей, победитель Первого Гран-При. Мы желаем ему и остальным нашим соотечественникам удачи, и будем держать вас в курсе событий.

Morgul Angmarsky

ВР-ПАРАД

Никакой интриги: безраздельно заправлявший хит-парадом NFS: Most Wanted выбыл, забрав с собой двух ближайших преследователей. "Трон" освободился — казалось бы, сейчас за него начнется интереснейшее соперничество, но... но 4-6 места хит-парада прошлого банально сдвинулись на три позиции вверх. Просто и банально. Лидирует теперь **Prince of Persia: The Two Thrones**, за ним с небольшим отрывом следует **Splinter Cell 3: Chaos Theory**. Гораздо дальше (по голосам) — **Магия Крови**. На фоне сонного состояния вершины таблицы интересен неожиданный прощальный рывок **Stubbs the Zombie** — зеленокожий друг прыгнул аж на восемь позиций вверх и уходит восвояси не снизу, а с почетного четвертого места!

В середине десятки — **Pro Evolution Soccer 5**, которому в этом месяце также суждено покинуть ВР-парад. Всего лишь одного голоса не хватило до него проекту **X3: Reunion** — масштабный космический жанрмикс на первом месяце своего пребывания в "турнирной таблице" добрался только до шестого места.

"Подвинулись" вверх с уходом лидеров боевые червяки из **Worms 4: Mayhem**, а **Battlefield 2: Special Forces** со **Star Wars: Empire at War** поделили 8-9 места хит-парада. Всего по 39 голосов на брата — маловато! Замыкают же десятку "перепиаренные" и глючные **Корсары III** — лишь 10 место среди наиболее понравившихся читателям "ВР" проектов.

Новички (за исключением, разве что, X3 да Star Wars: EaW) не впечатлили достижениями: **Проклятые Земли** делят 12-14 место с двумя другими проектами, **Total Overdose** — лишь на 15-ом. **Механоиды 2** оказались на строчку ниже, расположились на 16-17 позиции вместе с глохнущей **Ex Machina**...

В общем, имеем "преемственность" вверху, обновления в середине и традиционную неразбериху внизу — таковы итоги вашего голосования в марте.

Ждем новых игр, интересной борьбы и новых лидеров ВР-парада! Голосование за лучшие игры месяца открыто ежедневно и круглосуточно по адресу http://www.nestor.minsk.by/vr — милости просим. Результаты — в мае. Хитовых вам игр!

Место		Пр. мес	Название	Голосов
1	→	4	Prince of Persia: The Two Thrones	89
2	Λ	5	Splinter Cell 3: Chaos Theory	84
3	Λ	6	Магия крови	56
4	→	12	Stubbs the Zombie	53
5	→	9	Pro Evolution Soccer 5	50
6		—	X3: Reunion	49
7	Λ	10	Worms 4: Mayhem	41
8	Λ	11	Battlefield 2: Special Forces	39
9		—	Star Wars: Empire at War	39
10	→	14	Корсары III	37
11	Λ	13	Guild Wars	34
12	Λ	22	Gun	28
13	→	20	Восточный Фронт: неизвестная война	28
14		—	Проклятые Земли. Затерянные в Астрале	28
15		—	Total Overdose	27
16	V	15	Ex Machina	26
17		—	Механоиды 2: Войны кланов	26
18	→	вне 30-ки	King Kong	23
19	→	27	Shadowgrounds	23
20		—	Как казаки Мону Лизу искали	22
21	→	19	UFO: Aftershock	19
22		—	Штырлитц: Открытие Америки	19
23		—	The Suffering: Ties That Bind	17
24		—	Братья Пилоты. Загадка атлантической сельди	15
25		25	Звездное Наследие-1. Черная Кобра	15
26	→	23	Стальные монстры	14
27		—	80 Days: Around the World Adventure	13
28	→	30	Жюль Верн: Путешествие на Луну	13
29	→	вне 30-ки	Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe	12
30	V	28	25 to Life	11

ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛИ (ГОЛОСОВ ОТДАНО): 318 (1006)

→ — исключается из хит-парада
V — спускается; Λ — поднимается
— — новинка хит-парада

Николай "Nickky" Щетько

АНОНС

Warhammer: Mark of Chaos

Боевой молот, марочный, выдержанный?!

Жанр: *RTS / тактическая стратегия*
Разработчик: *Black Hole Entertainment*
Издатель: *Namco*
Платформа: *PC*
Похожие игры: *Warhammer: The Shadow of Horned Rat, Warhammer: Dark Omen, Total War: Shogun, Medieval, Rome*
Дата релиза: *осень 2006*

Давным-давно, когда орки еще не летали в космос, а люди хоть и фанатели от своего императора, но в меру, начались битвы в оригинальной вселенной Warhammer. В боях воины скрещивали мечи и топоры, стрелки обменивались стрелами, пулями и ядрами, маги и волшебники швырялись стихийными заклинаниями и призывали демонов. В первый раз на Старый мир упала тень рогатой крысы, и отряд наемников спас империю от нашествия скейвенов, орков и гоблинов. Второй раз взошла Темная звезда, прозвучало жуткое пророчество, из могил и склепов полезли зомби, мумии и вампиры — прямо на мечи и магию живых созданий. И вот, спустя 8 лет после выхода последней компьютерной игры по вселенной Warhammer, люди, варвары, эльфы, гномы, огры, вампиры, зомби и призраки — в третий раз пойдут в атаку на наших мониторах. Время — после той самой Великой войны (2302 год), когда армии Хаоса едва не уничтожили империю, а эльфы ради спасения людей покинули свой туманный остров Ulthuan. Разбитые варвары бежали в Северные Пустоши, но совсем скоро у них будет достаточно сил для мести.

Участники соревнований

Противоборствующих сторон — две, империя людей и варвары хаоса, которым "помогают" высокородные эльфы и крысы-переростки скейвены. В сюжете двух кампаний равномерно присутствуют объединение варваров, приграничные бои и угроза нового вторжения, разногласия между былыми союзниками, дележ военных успехов и воровство-защита уникальных артефактов.

У каждой расы есть свой уникальный герой и два-три второстепенных — чемпионов, которые по ходу кампании будут набираться опыта и активно прокачиваться, чтобы получить доступ к уникальным спецспособностям.

Боевые отряды на месте тоже не стоят и с каждым сражением улучшают свои характеристики. Герои и чемпионы важны не столько своими боевыми характеристиками, сколько доступной магией и умением ободрить своих бойцов в трудную минуту, так как страх на поле боя в Warhammer вполне реалистичен. Атака с фланга может привести к бегству всей армии, равно как и гибель отца-командира на дуэли с вражеским полководцем.

Империя людей в своей стратегии победы в первую очередь полагается на сбалансированную армию. Это традиционный симбиоз легкой и тяжелой пехоты и конницы (вооружены как стандартным оружием, так и примитивными пороховыми пистолетами и мушкетами), артиллерией и осадными орудиями, магами и священниками единого бога Сигмара (правда, эффект от молитв сильнее заклинаний — среди людей очень мало по-настоящему сильных магов).

Варвары Хаоса — настоящие "разумные звери". Их козыри: построенное на невероятно жестоких законах общество воинов, внешний вид, наводящий ужас на врагов, и целый зоопарк всякой опасной живности (хаосхаунды, фурии), прирученной охотниками. Магическое прикрытие обеспечивают шаманы четырех богов хаоса, кастующих сильные заклинания и вызывающих демонов в обмен на кровавые жертвы из соплеменников, а также варящих набор специальных зелий, вызывающих разные мутации у самых выдающихся воинов. На момент кампании племена варваров разбиты и находятся в разобщенном состоянии, новый герой начнет объединение и поведет своих воинов в новый тотальный набег.

Высокие Эльфы — самые мощные маги в игре и мире. Фактически многие их заклинания — это оружие стратегического назначения (почти ядерные боеголовки), а небольшие полевые отряды лучников и копейщиков сравнимы с современным спецназом. К ним же благоговеют легендарные драконы.

Крысы-скейвены — это местное недоразумение, шутка бога, только над ней никто давно не смеется. Эти грызуны в результате жесткой социальной селекции и мутаций стали самой опасной и неуправляемой силой в этом мире, и если бы не природная трусость и междоусобицы — туго пришлось бы всем расам. Командуют ими "серые прорицатели" — особи с невероятной интуицией и чувствительностью к магии, лучшие и сильнейшие из которых становятся Лордами и совместно управляют делами всех кланов. Магический потенциал заключен в "warpstone" (некая субстанция, весьма токсичная и ядовитая, используется для мутаций обычных скейвенов в крысоогров и т.д.), запасы которого находятся вне досягаемости всех врагов. Количество скейвенов — притча во языцех, точно подсчитать их никому не удавалось. Увеличение населения в подземных городах-норах неизменно приводит к войне. Кроме астрономического количества бойцов на поле боя, стоит обратить внимание и на их вооружение: доспехи из самой лучшей стали, украденной у гномов, и отравленные клинки, а также на тяжелую технику — мутировавших сородичей.

Вне кампании остались расы орков, вампиров, гномов, гоблинов, троллей, огров, зомби и остальных (всего их в мире Warhammer семнадцать). Очевидно, им найдется место в дополнении, если игроки оценят достойно сделанную работу и компании-издателю понравятся продажи, а пока их интересы представляет армия наемников Dogs of War, и в ее офисах можно вербовать небольшие отряды всех вышеперечисленных. Это значительно усилит армию игрока, и постоянно будет вносить коррективы в баланс мультиплейера.

Не забыта и визитная карточка вселенных Warhammer — редактор отрядов и юнитов. По собственному желанию можно создать подразделение своей мечты, выбрав тип войск, боевые характеристики, оружие, доспехи, знамена.

Столица

Собственно, это наша главная база и экономический центр, откуда мы начнем новые завоевательные походы на остальные локации. Есть в игре и укрепленные замки, и легендарные территории, приносящие серьезный бонус вашему государству. Новые здания — система надстроек над старыми, кроме сугубо оборонительных бонусов, модернизирует доспехи, оружие, позволяет строительство осадных орудий (тараны, катапульты, требушеты), получить доступ к высшим заклинаниям, новым технологиям и отрядам.

На глобальной карте — некий сплав Total war и Europe Universals. События идут в реальном времени — захват территории, разбойничьи рейды, выполнение геройского квеста и строительство происходит одновременно. Так что приготовьтесь играть в шахматы с искусственным интеллектом — он-то зевать не собирается, и захваченный вами, но лишенный гарнизона замок приберет к рукам очень быстро.









В атаку!

Глобальная карта исчезает, и мы с головой погружаемся в тактические будни. Сбор, построение армии, строительство осадных орудий и укрепленных лагерей, наведение понтонов и ремонт замка, атаки лоб в лоб и маневры в тылу и на флангах — только небольшой перечень доступных действий.

Управление войсками варьируется — от отдельных военных соединений и небольших групп до отдельных солдат и героев. Кстати, исход боя может решить простой поединок двух чемпионов — армия проигравшего, скорее всего, начнет спасаться бегством.

Трилогия от Питера Джексона серьезно повлияла на умы разработчиков — количество одновременно сражающихся бойцов достигает нескольких тысяч, что превращает поле боя в живую иллюстрацию эпической саги.

Мультиплейер возможен в нескольких вариантах — один на один, два на два (возможно деление на игрока-стратега на глобальной карте и полевого командира на тактической) и общая свалка.

Роковой многоугольник

Самая сложная на сегодняшний день часть данного проекта — графика. Заявленные особенности и предлагаемые скриншоты, вкупе с двумя роликами, демонстрирующими игровую механику, обещают вполне модные и технологичные вещи: высокополигональные и прекрасно детализованные модели юнитов, качественные текстуры, прорисованный ландшафт разных типов местности (леса, поля, тундры, пустыни, горы), масштабируемая камера, динамичные тени, "шейдерные" огонь и вода, смена дня и ночи, погодные эффекты. Физическая модель учитывает вес предметов и юнитов, скорость, стрелкам придется делать поправку на дальность и ветер.

Резюме: ждать и надеяться вместе с огромной армией фанов на выполнение обещанных характеристик проекта (особенно его графической части) и немного нервничать по поводу системных требований, хотя, после выхода Обливиона и демонстрации заложенных разработчиками красот Warhammer'а они завышенными не покажутся.

Kreivuez

виртуальные радости

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Регистр. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 631602 (ведомственный).

Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, пр-т Машерова, 25-443. Тел./факс (017) 234-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 234-67-90.

Отдел распространения (017) 2893713.

Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".
E-mail: vr@nestormedia.com.
Шеф-редактор Марина Бирюкова.
Компьютерная верстка Александра Воронецкого.

Подписано в печать 5.04.2006 г. в 18.00. Тираж 30 114 экз. Цена договорная.

Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. Заказ № 1783.